INSTRUCTION
MANUAL

STREETS OF RAGE™ II

SEGA

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein Netzschalter auf ON. Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus Netzschalter auf OFF. Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1
③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez aussi le bloc de commande 2.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran-titre apparaît.
4. Si l'écran-titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegate anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Note: Questo gioco è per uno o due giocatori.

1. Cartuccia Sega
2. Pulsantiera di controllo 1
3. Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

1. Segas spelkassett
2. Styrplattan 1
3. Styrplattan 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

1. Sega Cassette
2. Controller 1
3. Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis -järjestelmäsi käyttöohjeen mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 paikalleen. Kytke myös säätölaippa 2 paikalleen kaksinpeliä varten.
2. Varmista, että virta on katkaistu (kytkin on asennossa OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti loveensa.
3. Kytke virtakytkin asentoon ON. Otsikkoruutu ilmestyy hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty, siirrä virtakytkin asentoon OFF. Varmista että järjestelmäsi on kytketty oikein, ja että kasetti on kunnollisesti lovessaan. Siirrä virtakytkin sen jälkeen uudelleen asentoon ON.

Tärkeää: Varmista aina, että virta on kytketty pois päältä (OFF), ennenkuin asetat kasetin paikalleen tai poistat sen.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

1. Sega-kasetti
2. Säätölaippa 1
3. Säätölaippa 2

THIS TIME IT'S PERSONAL

One year had passed since ex-peace officers Adam Hunter, Axel Stone and Blaze Fielding had broken the Syndicate's hold and destroyed its leader, the mysterious "Mr. X." Peace had returned to the streets, people were moving back into the once-vacant neighborhoods, and the city had returned to prosperity.

On the anniversary of the Syndicate's destruction, Adam, Axel and Blaze met at their favorite nightspot to commemorate the occasion and catch up on the latest news. Both Adam and Blaze had moved out of the city; Axel working as a bodyguard, and Blaze teaching dance.

DIESMAL IST ES PERSÖNLICH

Ein Jahr ist vergangen, seit die ehemaligen Polizisten Adam Hunter, Axel Stone und Blaze Fielding den Würgegriff des Syndikats gelöst und den Anführer, den mysteriösen "Mr. X", gestellt haben. Der Friede ist auf die Straßen zurückgekehrt, die Menschen sind in die verlassenen Wohnblocks zurückgekehrt, und die Stadt erlebt wieder Wohlstand.

Zum Jahrestag der Zerstörung des Syndikats treffen sich Adam, Axel und Blaze in ihrer Lieblingskneipe, um den Tag zu feiern und die letzten Neuigkeiten zu hören. Adam und Blaze sind aus der Stadt fortgezogen; Axel hat einen Job als Bodyguard, und Blaze ist Tanzlehrerin.

CETTE FOIS, C'EST UNE AFFAIRE PERSONNELLE

Cela fait déjà un an que les anciens policiers Adam Hunter, Axel Stone et Blaze Fielding ont anéanti le syndicat du crime et détruit son chef, le mystérieux "Mr. X.". Les rues ont retrouvé la paix, les gens ont réintégré les quartiers qui avaient été désertés et la ville est redevenue prospère.

Le jour de l'anniversaire de la destruction du syndicat, Adam, Axel et Blaze se sont retrouvés dans leur bar favori pour commémorer l'occasion et se tenir au courant de leurs vies respectives. Adam et Blaze ont quitté la ville; Axel travaille comme garde du corps et Blaze comme professeur de danse.

ESTA VEZ ES PERSONAL

Un año ha pasado desde que los ex-oficiales de paz Adam Hunter, Axel Stone y Blaze Fielding arrasaron la guarida del Sindicato y destruyeron a su líder, el misterioso "Mr. X". La paz ha retornado a las calles, las personas volvieron a mudarse a los barrios vacíos y la ciudad ha retornado a la prosperidad.

En el aniversario de la destrucción del Sindicato, Adam, Axel y Blaze se encontraron en su punto de encuentro nocturno favorito para conmemorar el acontecimiento e intercambiar las últimas noticias. Tanto Adam como Blaze se habían mudado fuera de la ciudad; Axel trabajaba como guardaespaldas y Blaze enseñaba danza.

QUESTA VOLTA È UN FATTO PERSONALE

Epassato un anno da quando gli ex poliziotti Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding hanno spezzato il sindacato del crimine e distrutto il loro capo, il misterioso "Mister X". La pace è ritornata sulle strade, le persone sono ritornate in periferia una volta deserta e la città continua a prosperare.

Il giorno dell'anniversario della distruzione della lega, Adam, Axel e Blaze si sono ritrovati nel loro posto preferito per commemorare l'avvenimento e sentire le ultime nuove. Sia Adam che Blaze si sono trasferiti fuori città; Axel lavora come guardia del corpo e Blaze insegna danza.

NU ÄR DET ALLVAR

Ett år hade gått sedan de f.d. poliserna Adam Hunter, Axel Stone och Blaze Fielding hade brutit upp syndikatets grepp och krossat deras mystiske ledare Mr. X. Lugnet hade återkommit till gatorna, människor hade börjat flytta tillbaka in i de tomma kvarteren och staden hade återfått sitt välstånd.

På årsdagen av tillintetgörelsen av syndikatet träffades Adam, Axel och Blaze på sin favoritnattklubb för att fira denna årsdag, och för att höra vad som hänt sedan sist. Både Adam och Blaze hade flyttat från stan. Axel arbetade som livvakt och Blaze som dansinstruktör.

DEZE KEER IS HET PERSOONLIJK

Eén jaar was voorbij gegaan sinds de ex-vredes officieren Adam Hunter, Axel Stone en Blaze Fielding de macht van het Syndicaat hadden gebroken en de mysterieuze leider "Mr. X." hadden vernietigd. Vrede was weer teruggekeerd in de straten, de mensen verhuisden weer terug naar de eens-leegstaande buurten en welvaart keerde weer terug in de stad.

Op de gedenkdag van de vernietiging van het Syndicaat, ontmoetten Adam, Axel en Blaze elkaar in hun favoriete uitgaansplek om de gebeurtenis te herdenken en om op de hoogte te komen van het laatse nieuws. Adam en Blaze waren allebei uit de stad verhuisd; Axel werkte nu als bodyguard en Blaze als dansleraar.

TÄLLÄ KERTAA SYY ON HENKILÖKOHTAINEN

Oli kulunut vuosi siitä kun entiset järjestyksen valvojat Adam Hunter, Axel Stone ja Blaze Fielding mursivat rikossyndikaatin, ja tuhosivat sen johtajana toimineen "X: än". Rauha oli palannut kaduille, ihmiset alkoivat muuttaa takaisin entisille asuinalueilleen, ja kaupunki kukoisti jälleen.

Juuri vuoden kuluttua siitä kun he tuhosivat syndikaatin, Adam, Axel ja Blaze kokoontuivat yhteen vakiokapakassaan juhliakseen tilaisuutta ja valhtaakseen uutisia. Adam ja Blaze olivat muuttaneet pois kaupungista, Axel ryhtynen henkivartijaksi ja Blaze tanssin opettajaksi.

Adam had rejoined the police force, and moved into a small house on the edge of the city with his kid-brother. The three celebrated until late in the night, and made plans to meet at the same place next year.

As he was planning to check out of his hotel the next day, Axel received a frantic phone call from Eddie "Skate" Hunter. He had arrived home from school to find the house a total ruin. He'd called the police department, but nobody there had seen or heard from his brother since early that morning.

Adam ist wieder bei der Polizei und wohnt jetzt in einem kleinen Haus am Stadtrand mit seinem kleinen Bruder. Die drei feiern bis spät in die Nacht und schmieden Pläne für das nächste Treffen im nächsten Jahr.

Als er er am nächsten Morgen aus seinem Hotel auscheckt, bekommt Alex einen aufgeregten Telefonanruf von Eddie "Skate" Hunter. Er kam nach Hause und fand sein Haus total zerstört vor. Er rief die Polizei an, aber niemand hatte seit dem Morgen etwas von seinem großen Bruder gesehen oder gehört.

Adam a rejoint les forces de police et a emménagé dans une petite maison à l'orée de la ville avec son petit frère. Les trois copains firent la fête jusqu'à une heure avancée de la nuit et décidèrent de se retrouver au même endroit l'année suivante.

Alors qu'il prévoyait de quitter l'hotel le jour suivant, Axel reçut un coup de fil affolé de Eddie "Skate" Hunter. En rentrant de l'école, il avait trouvé la maison en ruines. Il a appelé le commisariat de police mais personne n'avait vu son frère depuis le matin.

Adam se había vuelto a alistar en la policía y se mudó a una pequeña casa en los aledaños de la ciudad con su hermano menor. Los tres celebraron hasta tarde en la noche e hicieron planes para encontrarse en el mismo lugar el próximo año.

Mientras Axel estaba planeando salir del hotel al día siguiente, recibió una llamada angustiada de Eddie "Skate" Hunter. El había llegado a casa de la escuela y encontró la casa en ruinas. Llamó a la policía pero nadie había visto o escuchado de su hermano desde temprano en la mañana.

Adam ha ripreso il suo lavoro nella polizia e si è spostato in una piccola casa al limite della città con il suo fratellino. I tre festeggiano fino a notte tarda e si mettono d'accordo per trovarsi l'anno dopo nello stesso posto.

Axel, che il giorno dopo sta lasciando l'hotel, riceve una telefonata coincitata da Eddie "Skate" Hunter. Ritornato da scuola, ha trovato la casa completamente sottosopra. Ha chiamato la polizia, ma nessuno al dipartimento ha visto o sentito il fratello dal mattino.

Adam hade blivit polis igen och flyttat in i ett litet hus i utkanten av staden, där han bodde tillsammans med sin lillebror. Firandet pågick till långt in på småtimmarna, och de tre planerade att träffas på samma plats igen nästa år.

Just som Axel var på väg att checka ut från hotellet nästa dag, så fick han ett mycket upprekande telefonsamtal från Eddie Skate Hunter, Adams lillebror. Han berättade att han hade kommit hem från skolan och funnit huset i spillror. Han ringde genast till polisstationen, men där hade ingen sett till eller hört något från hans bror sedan tidigt samma morgon.

Adam was weer teruggekeerd bij de politie en ging samen met zijn jongere broer in een huis aan de rand van de stad wonen. De drie vierden tot diep in de nacht feest en maakten plannen om elkaar het volgende jaar weer op dezelfde plek te ontmoeten.

Axel ontving, op het moment dat hij van plan was om uit zijn hotel uit te checken, een raar telefoontje van Eddie "Skate" Hunter. Toen Eddie uit school kwam was het hele huis veranderd in een ruine. Hij had de politie opgebeld, maar daar had niemand iets van zijn broer gehoord of gezien, sinds die morgen.

Adam taas oli liittynyt takaisin poliisivoimiin, ja muuttanut kaupungin laitamilla olevaan pieneen taloon pikkuveljensä kanssa. He juhlivat yömyöhään asti, ja sopivat tapaamisesta samassa paikassa jälleen ensi vuonna.

Kun Axel oli juuri lähdössä hotellistaan seuraavana iltapäivänä, hän sai hätäänityneen puhelinsoiton Eddie "Skate" Hunterilta. Eddie oli juuri palannut kotiin koulusta, löytääkseen talon täysin tuhottuna. Hän soitti heti poliisiasemalle, mutta kukaan siellä ei ollut nähnyt Adamia aamun jälkeen.

Both Axel and Blaze rushed to Adam's home. Windows had been shattered, furniture smashed. Stuck on the remains of the splintered front door was a photo: Adam in chains, lying at the feet of a man they recognized only too well.

Adam's disappearance marked the beginning of the nightmare. Criminal elements swarmed out to reclaim the streets. Gangs roamed the parks, and bomb-wielding bikers made the roads deadly to travel at night. Beatings and lootings took place regularly and in broad daylight. Chaos reigned in the city, far worse than ever before.

Axel und Blaze begeben sich sofort zu Adam. Die Fensterscheiben sind eingeschlagen, die Möbel zerstört. An den Resten der zersplitterten Haustür steckt ein Foto: Adam in Ketten, zu Füßen des Mannes, den sie auf dem Foto nur zu gut erkennen.

Adams Verschwinden markierte den Anfang eines neuen Alptraums. Kriminelles Gesindel schwärmte aus, um die Straßen wieder zu erobern. Gangs übernahmen die Parks, und bombenwerfende Rocker verwandelten nächtliche Straßen in Todesfallen. Friedliche Bürger wurden in hellem Tageslicht zusammengeschlagen. Chaos herrschte in der Stadt, viel schlimmer als je zuvor.

Axel et Blaze se précipitèrent à la maison d'Adam. Les fenêtres avaient été brisées, les meubles cassés. Ils trouvèrent une photo sur la porte d'entrée délabrée montrant Adam enchaîné aux pieds d'un homme qu'ils reconnurent tout de suite.

La disparition d'Adam marqua le début d'un cauchemard. Des criminels prirent le contrôle des rues. Des gangs envahirent les parcs et des motards porteurs de bombes rendirent les routes dangereuses la nuit. Des combats et des actes de pillage eurent lieu régulièrement en plein jour. Le chaos régnait sur la ville plus que jamais.

Axel y Blaze corrieron a la casa de Adam. Las ventanas estaban rotas y los muebles destrozados. Pegada a los restos de la puerta de entrada rota, había una foto: Adam encadenado tendido a los pies de un hombre que ellos reconocieron inmediatamente.

La desaparición de Adam marcaba el comienzo de una pesadilla. Hordas de criminales reclamaban las calles. Los pandilleros infestaban los parques y los motociclistas que arrojaban bombas transformaron las calles en lugares imposibles de transitar durante la noche. Las palizas y los asaltos eran comunes a la luz del día. El caos que reinaba en la ciudad era mucho peor que los que se podía recordar.

Sia Axel che Blaze corrono a casa di Adam. Le finestre sono state forzate e i mobili fracassati. Conficcata su quello che rimane della porta d'entrata c'è una foto: Adam in catene, disteso ai piedi di un uomo che conoscono troppo bene.

La scomparsa di Adam segnò l'inizio di un incubo. Gli elementi criminali ripresero il controllo della strada. Bande di gentaglia girovagavano per i parchi e motociclisti lanciavano bombe rendendo le strade mortalmente pericolose da percorrere la notte. Pestaggi e saccheggi si svolgevano quotidianamente alla piena luce del sole. Il caos regnava nella città come mai fino ad allora.

Axel och Blaze skyndade sig genast till Adams hus. Fönsterrutor hade krossats och möbler slagits sönder. Kvar på den sönderslagna dörren satt ett foto. Det föreställde Adam. Han låg fastkedjad vid någons fötter. Denne någon var en person de kände alltför väl igen.

Adams försvinnande var början på denna mardröm. Kriminella individer vällde ut för att återta gatorna. Gäng härjade i parkerna, och motorcyklister som kastade bomber omkring sig gjorde gatorna livsfarliga nattetid. Misshandel och plundring förseglck ständigt, t.o.m. i fullt dagsljus. Kaos härskade i staden, och allt var mycket värre än någonsin tidigare.

Axel en Blaze haastten zich beiden naar het huis van Adam. Ruiten waren ingeslagen, meubels stukgeslagen. Aan de overblijfselen van de versplinterede voordeur hing een foto: Adam lag vastgeketend aan de voeten van een man die ze maar al te goed kenden.

De verdwijning van Adam markeerde het begin van een nachtmerrie. Criminelen zwermden rond om de stad weer op te eisen. Bendes zwierven rond in de parken en bomgooiende fietsers maakten de wegen 's nachts onbegaanbaar. Vechtpartijen en plunderingen vonden regelmatig plaats zelfs op klaarlichte dag. Er heerste chaos in de stad, veel erger dan ooit te voren.

Axel ja Blaze riensivät hetimiten Adamin kotiin. Ikkunoita oli särjetty, huonekalut olivat sirpaleina, ja halkeilleeseen etuoveen oli kiinnitetty valokuva Adamista, joka makasi kahleissa heidän kaikkien liiankin hyvin tunteman miehen jalkojen juuressa.

Adamin katoaminen oli vasta painajaisen alku. Rikolliset alkoivat jälleen myllätä kaduilla, jengit riehuivat puistoissa pimeän saavuttua, ja pommeja heittävät moottoripyöräilijät tekivät öisistä teistä hengenvaarallisia. Tappeluita ja ryöstöjä tapahtui jo kirkkaassa päivänvalossakin, ja kaaos hallitsi kaupungissa kauheammin kuin koskaan.

Axel and Blaze tried to contact their old friends at the force, the ones who'd once provided backup with heavy artillery. But everyone they knew had been either fired or transferred elsewhere. This time the Syndicate was in complete control, and the two ex-cops were on their own.

Assisted by Adam's brother Skate, and Axel's friend Max, Axel and Blaze set out to rescue their friend and destroy Mr. X once and for all. Standing in their way is the nastiest collection of punks and brawlers ever assembled. Add to that a force of professional fighters specially groomed to take them out of the picture!

As one of the four young vigilantes — or together with a friend — you'll battle with your fists and feet, and attack with whatever weapon you come across, as once more you walk the Streets of Rage!

Axel und Blaze versuchten, ihre alten Freunde bei der Polizei zu kontaktieren, die sie früher unterstützt hatten. Aber alle, die sie kannten, waren versetzt oder entlassen worden. Diesmal hatte das Syndikat volle Kontrolle, und die beiden Ex-Polizisten waren auf sich alleine gestellt.

Mit Hilfe von Adams Bruder Skate und Axels Freund Max machten sich Axel und Blaze daran, ihren Freund zu befreien und Mr. X ein für allemal das Handwerk zu legen. In ihrem Weg stand die widerlichste Sammlung von Punks und Schlägertypen, die es je gegeben hatte. Und dazu noch eine Truppe professioneller Kämpfer, speziell dazu angeheuert, unsere Helden zu stoppen!

Als einer der vier jungen Helden — oder zusammen mit einem Freund — schlagen Sie sich mit Händen und Füßen und greifen mit allen Waffen an, die Sie finden können, während Sie die Streets of Rage säubern!

Axel et Blaze essayèrent de contacter leurs anciens collègues de la police, ceux qui les avaient aidé auparavant avec de l'artillerie. Cependant, ils avaient été renvoyés ou mutés ailleurs. Cette fois-ci le syndicat avait le contrôle total de la ville et les deux anciens policiers se retrouvaient seuls.

Aidé par Skate, le frère d'Adam et Max, l'ami d'Axel, ils décident de secourir leur ami et de détruire Mr. X une fois pour toutes. Ils vont devoir affronter des punks et des bagarreurs ainsi qu'une équipe de combattants professionnels qui veulent les éliminer!

Choisissez un des personnages — ou jouez avec un ami — et battez-vous avec vos poings et vos pieds et utilisez toutes les armes que vous trouvez tandis que vous partez une fois de plus à l'assaut de Streets of Rage!

Axel y Blaze intentaron ponerse en contacto con viejos amigos de la policía, los mismos que habían suministrado apoyo con artillería pesada. Pero todos los conocidos habían sido despedidos o transferidos a otra parte. Esta vez el Sindicato estaba en control total y los dos ex-policías estaban solos.

Ayudado por Skate, hermano de Adam, y el amigo de Axel, Max, Axel y Blaze se pusieron en marcha para rescatar a su amigo y destruir a Mr.X de una vez por todas. En su camino se interponía la colección más cruel de punks y degenerados que se haya tenido noticia. ¡Agréguele a esto un contingente de luchadores profesionales especialmente entrenados para borrarlos del mapa!

Uno de los cuatro jóvenes vigilantes o conjuntamente con un amigo, usted luchará con sus puños y pies, y atacará con cualquier arma que encuentre mientras camina una vez más por las Calles de la Rabia

Axel e Blaze cercarono di contattare loro vecchi amici, quelli che in passato li avevano sostenuti fornendo loro artiglieria pesante. Ma tutti quelli che conoscevano erano stati feriti a morte o si erano trasferiti in qualche altra città. Questa volta il sindacato aveva il controllo completo e i due ex agenti erano da soli.

Aiutati dal fratello di Adam, Skate, e da un amico di Axel, Max, Axel e Blaze decidono di liberare il loro amico e distruggere Mister X una volta per tutte. Ne loro cammino dovranno affrontare i punk più arrabbiati e attaccabrighe mai visti. Aggiungete a questi un gruppo di lottatori professionisti addestrati in modo particolare per togliersi di mezzo!

Scegliete uno dei quattro lottatori — o giocate insieme ad un amico — combattete con mani e piedi e con tutte le armi che troverete strada facendo ora che camminate di nuovo in Street of Rage!

Axel och Blaze försökte kontakta de gamla vänner vid polisen som en gång hade stöttat dem med tungt artilleri, men alla de kände hade antingen fått sparken eller blivit förflyttade. Den här gången hade syndikatet fullständig kontroll, och de två f.d. poliserna var ensamma.

Axel och Blaze tog hjälp av Adams bror Skate och Axels kompis Max och gav sig ut för att rädda sin kamrat och förgöra Mr. X en gång för alla. Det som hindrar dem är den vidingaste samling skurkar och bråkmakare världen någonsin skådat. Förutom dessa busar har även en hel styrka med proffessionella slagskämpar specialtränats för att röja dem ur vägen!

Som en av dessa tyra samhällets beskyddare kommer du att ensam, eller tillsammans med en kamrat, slåss med knytnävar, fötter och de vapen du kommer över när du än en gång ger dig in bland våldets gator!

Axel en Blaze probeerden contact op te nemen met hun oude vrienden bij de politie. Zij zochten diegene die hen eens rugdekking hadden gegeven met zwaar geschut. Maar iedereen die zij kenden was of ontslagen of overgeplaatst naar een ander district. Deze keer had het Syndicaat de complete controle en de twee ex-agenten stonden er alleen voor.

Bijgestaan door Adam's broer Skate en Axel's vriend Max, beginnen Axel en Blaze met het redden van hun vriend en met het voor eens en voor altijd vermietigen van Mr. X. Een collectie van de meest smerige ruziemakers en tuig dat er ooit is samengebracht, staat hen in de weg. Voeg daar ook nog een strijdmacht aan toe die er speciaal voor is opgeleid om hen uit te schakelen!

Als één van de vier jonge wakers — of samen met een vriend — moet jij vechten met jouw vuisten en voeten en aanvallen met wat voor een wapen je ook maar tegenkomt, als je weer door de 'Streets of Rage' loopt!

Axel ja Blaze yrittivät ottaa yhteyttä entisiin ystäviinsä poliisivoimissa, mutta kaikki jotka olivat ennen auttaneet heitä raskaan tykistön tavoin oli joko erotettu tai siirretty muualle. Tällä kertaa he olivat aivan yksin täysvoimaista syndikaattia vastassa.

Axel ja Blaze lähtivät Adamin pikkuveljen, Skaten, ja Axelin ystävän, Maxin kanssa pelastamaan Adamia ja tuhoamaan X:n lopullisesti. Heidän vastassaan on ilkein lauma punkkareita ja rähisijöitä joka on koskaan kokoontunut, ja näiden lisäksi kokonainen joukkue varta vasten valmennettuja ammattilappajia.

Kulje jälleen halki katkeruuden katujen yksin yhtenä neljästä nuoresta kostajasta, tai yhdessä ystäväsi kanssa, taistellen nyrkein ja potkuin, ja käyttäen mitä tahansa aseita pystyt käsiisi saamaan!

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

- Press left or right to move your Fighter in those directions.
- Press up to move your Fighter toward the rear of the screen.
- Press down to move your Fighter toward the front of the screen.
- Press to make selections in menu and Options screens.
- Press in conjunction with Buttons A, B or C for certain attack moves (see page 48 – 70).

SPIELSTEUERUNG

① Richtungstaste (D-Taste)

- Nach rechts oder links drücken, um den Kämpfer in die entsprechende Richtung zu bewegen.
- Nach oben drücken, um den Kämpfer auf dem Bildschirm nach hinten zu bewegen.
- Nach unten drücken, um den Kämpfer auf dem Bildschirm nach vorne zu bewegen.
- Drücken, um Optionen im Menü und in den Optionen-Bildschirmen anzuwählen.
- Zusammen mit Taste A, B oder C drücken, um bestimmte Angriffe auszuführen (siehe Seite 48 – 70).

AUX COMMANDES!

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer votre combattant dans ces directions.
- Appuyez vers le haut pour déplacer votre combattant vers l'arrière de l'écran.
- Appuyez vers le bas pour déplacer votre combattant vers l'avant de l'écran.
- Appuyez pour effectuer des choix sur les écrans de menu et d'options.
- Appuyez en même temps que sur la touche A, B ou C pour effectuer certains mouvements (voir page 48 – 70).

¡TOME EL CONTROL!

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para mover a su luchador en esas direcciones.
- Presiónelo hacia arriba para mover a su luchador hacia la parte trasera de la pantalla.
- Presiónelo hacia abajo para mover a su luchador hacia la parte frontal de la pantalla.
- Presiónelo para efectuar las selecciones en las pantallas de opciones.
- Presiónelo conjuntamente con los botones A, B o C para efectuar ciertas maniobras de ataque (ver página 48 – 70).

PRENDETE I COMANDI!

① Tasto di direzione (Tasto D)

- Premetelo a sinistra o a destra per muovere il vostro lottatore in quelle direzioni.
- Premetelo in alto per muovere il vostro lottatore verso il retro dello schermo.
- Premetelo in basso per muovere il vostro lottatore verso il davanti dello schermo.
- Premetelo per eseguire una selezione sugli schermi del menu e delle opzioni.
- Premetelo insieme ai tasti A, B o C per certe mosse di attacco (vedere pagina 49 - 71)

STYR SPELET!

① Riktkulan (Styrkulan D)

- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att få din kämpe att röra sig i dessa riktningar.
- Vicka styrkulan D uppåt för att få din kämpe att röra sig bort från dig (inåt).
- Vicka styrkulan D nedåt för att få din kämpe att röra sig mot dig (utåt).
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja bland alternativen på valmenyerna.
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll, samtidigt som knappen A, B eller C trycks in, för att få din kämpe att utföra olika attacker (läs mer på sid. 49 – 71).

DE BESTURING!

①, Richting Toets (R-toets)

- Druk naar links of naar rechts om jouw Krijger in die richting te bewegen.
- Druk omhoog om jouw Krijger naar de achterkant van het scherm te bewegen.
- Druk omlaag om jouw Krijger naar de voorkant van het scherm te bewegen.
- Druk hierop om keuzes in menu en Optie schermen te maken.
- Druk tegelijk met Toets A, B of C op deze Toets voor bepaalde aanval bewegingen (zie pagina 49 – 71)

OTA OHJAIMET KÄSIISI!

① Suuntanäppäin

- Siirtää sinua oikealle tai vasemmalle kun painat sitä lompaankumpaan suuntaan.
- Siirtää sinua syvemmälle ruutuun kun painat sitä ylös.
- Siirtää sinua etuaialle kun painat sitä alas.
- Valitsee vaihtoehdot eri valintaruuduissa.
- Toimii yhdessä näppäinten A, B tai C kanssa eräitä hyökkäyksiä varten (s. 49 - 71)

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause the game; press again to resume play.

② Starttaste

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um im Spiel zu pausieren; erneut drücken, um das Spiel fortzusetzen.

② Touche Start

- Appuyez pour commencer une partie.
- Appuyez pour faire une pause; appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

② Botón de inicio

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para hacer una pausa en el juego y presiónelo nuevamente para reiniciar el juego.

③ Button A

- Press for a Special Attack.

③ Taste A

- Drücken, um einen Spezialangriff auszuführen.

③ Touche A

- Appuyez pour effectuer une attaque spéciale.

③ Botón A

- Presiónelo para el ataque especial.

④ Button B

- Press to attack.
- Press to pick up Items and weapons.
- Press to return to the Game Selection screen from the Duel Player Selection screen.

④ Taste B

- Drücken, um anzugreifen.
- Drücken, um Gegenstände und Waffen aufzuheben.
- Drücken, um vom Zwei-Spieler-Wahlbildschirm zum Spielwahlbildschirm zurückzuschalten.

④ Touche B

- Appuyez pour attaquer.
- Appuyez pour ramasser des accessoires et des armes.
- Appuyez pour revenir sur l'écran de sélection de jeu depuis l'écran de sélection de duel.

④ Botón B

- Presiónelo para atacar.
- Presiónelo para recoger artículos y armas.
- Presiónelo para regresar a la pantalla de selección de juego a partir de la pantalla de selección del jugador duelista.

⑤ Button C

- Press to jump.
- Press to make choices on the Game Over/Continue screen.

⑤ Taste C

- Drücken, um zu springen.
- Drücken, um Optionen im Spielende/Fortsetzung-Bildschirm auszuwählen.

⑤ Touche C

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour effectuer des choix sur l'écran de fin de jeu/continuation.

⑤ Botón C

- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo para efectuar selecciones en la pantalla de fin de juego/continuación.

② Tasto Start

- Premetelo per cominciare a giocare
- Premetelo per fare una pausa nel gioco; premetelo di nuovo per riprendere il gioco

② Startknappen START

- Tryck på START för att börja spelet
- Tryck på START för att ta en paus i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta spela

② Start Toets

- Druk hierop als je met het spel wilt beginnen
- Druk hierop om het spel te pauzeren. druk nog een keer om weer door te gaan met het spel

② Aloitusnäppäin

- Aloittaa pelin
- Kytkee pelin tauolle, ja aloittaa sen taas uudelleen painettaessa

③ Tasto A

- Premetelo per un attacco speciale

③ Knappen A

- Tryck på knappen A för att utföra en specialattack

③ Toets A

- Druk hierop voor een Speciale Aanval

③ Näppäin A

- Erikoishyökkäysnäppäin

④ Tasto B

- Premetelo per attaccare
- Premetelo per raccogliere elementi e arm
- Premetelo per ritornare allo schermo di selezione gioco dallo schermo di selezione duello tra giocatori.

④ Knappen B

- Tryck på knappen B för att attackera.
- Tryck på knappen B för att plocka upp föremål och vapen
- Tryck på knappen B för att lämna valmenyn DUEL och återgå till huvudmenyn

④ Toets B

- Druk hierop om aan te vallen.
- Druk hierop om voorwerpen en wapens op te rapen
- Druk om terug te keren naar het Spel Selectie scherm als je in het Duel Spelers Selectie scherm bent.

④ Näppäin B

- Hyökkäysnäppäin.
- Poimii esineet ja aseet
- Palauttaa sinut pelimuodon valintaruudulun kaksintaistelun valintaruudusta

⑤ Tasto C

- Premerlo per saltare
- Premerlo per fare delle scelte allo schermo di fine gioco/ continuazione

⑤ Knappen C

- Tryck på knappen C för att utföra en hoppattack
- Tryck på knappen C för att mata in val på valmenyn GAME OVER/ CONTINUE

⑤ Toets C

- Druk hierop om te springen.
- Druk om keuzes te maken in het Game Over/Continue scherm

⑤ Näppäin C

- Hyppynäppäin
- Suorittaa valinnat pelin loppu/jatkoruudussa

GETTING STARTED

Following the Saga logo, you'll see the game introduction followed by the *Streets of Rage II* Title screen and a short demonstration of the game. Press the Start Button until the Title screen appears, then press the Start Button again to bring up the Game Selection screen. Choose a 1-player or 2-player game, take on a friend in a Duel, or take a look at the Options. To make your choice, press the D-Button up or down to move the marker in front of the selection you want, and press Button C or the Start Button.

Note: You can choose "2-player" or "Duel" only if Control Pad 2 is plugged into your Mega Drive system.

ES GEHT LOS

Nach dem Sega-Logo erscheint die Spieleinführung und danach der Titel-Bildschirm von *Streets of Rage II* sowie eine kurze Spielvorführung. Drücken Sie die Starttaste, bis der Titelbildschirm erscheint, und drücken Sie dann die Starttaste, erneut um den Spielwahlbildschirm abzurufen. Wählen Sie ein 1-Spieler-Spiel (1 PLAYER), ein 2-Spieler-Spiel (2 PLAYERS), ein Duell (DUEL) oder schauen Sie sich die Optionen (OPTIONS) an. Um eine Wahl zu treffen, drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten und bewegen damit den Cursor vor den Menüpunkt. Dann drücken Sie Taste C oder die Starttaste, um den Menüpunkt zu wählen.

Hinweis: Die Spielarten "2-Spieler-Spiel" und "Duell" sind nur möglich, wenn ein zweites Steuerpult angeschlossen ist.

PRÉPARATIFS

Dans l'ordre, le logo Sega apparaît, puis une présentation du jeu, l'écran de titre *Streets of Rage II* et enfin une courte démonstration de jeu. Appuyez sur la touche Start jusqu'à ce que l'écran de titre apparaisse, puis appuyez de nouveau sur la touche Start pour faire apparaître l'écran de sélection de jeu. Choisissez une partie à 1 joueur ou 2 joueurs, battez-vous en duel contre un ami ou jetez un coup d'oeil sur les options. Pour effectuer votre choix, appuyez sur la touche D vers le haut ou le bas pour positionner le curseur devant le paramètre souhaité et appuyez sur la touche C ou sur la touche Start.

Remarque: Vous pouvez choisir "2-player" (2 joueurs) ou "Duel" uniquement si le bloc de commande 2 est branché sur la console Mega Drive.

PREPARATIVOS

Usted verá el siguiente logotipo de Sega en la introducción del juego, seguido de la pantalla con el título *Streets of Rage II*" y una breve demostración del juego. Presione el botón de inicio hasta que aparezca la pantalla con el título. Luego presiónelo nuevamente para llamar la pantalla de selección de juego. Escoja un juego con 1 o 2 jugadores, forme un amigo para el duelo, o vea la pantalla de opciones. Para efectuar una selección presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para mover el marcador enfrente a la selección que desee y presione el botón C o el de inicio.

Nota: Usted puede escoger "2-player" (dos jugadores) o "Duel" (duelo) solamente cuando el controlador 2 esté conectado en el sistema Mega Drive.

PREPARATIVI

Dopo il logo Sega appare l'introduzione al gioco seguito dallo schermo del titolo *Streets of Rage II* e una breve dimostrazione del gioco. Premere il tasto Start fino a quando appare lo schermo del titolo e quindi premete di nuovo il tasto Start per fare apparire lo schermo di selezione gioco. Scegliete il gioco a 1 o 2 giocatori, battetevi in duello con un amico o date un occhiata alle opzioni. Per eseguire la vostra scelta, premete il tasto D in alto o in basso per muovere il segno a lato della selezione che desiderate e premete il tasto C o Start.

Nota: Potete scegliere "2-player" o "Duel" solo se la pulsantiera di controllo 2 è inserita nel sistema Mega Drive.

BÖRJA SPELET

Efter SEGAs varumärke visas först en introduktionsscen, därefter rubrikscenen *Streets of Rage II* och sedan en kort demonstrationsscen. Tryck på startknappen START tills rubrikscenen visas. Tryck en gång till på START för att komma till huvudmenyn. Välj här mellan spel för en spelare 1 PLAYER, spel för två spelare 2 PLAYERS, en duell mot en kamrat DUEL eller valmenyn OPTIONS. Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att flytta markören till det alternativ du vill välja, och tryck sedan på knappen C eller START för att mata in ditt val.

OBS! Båda styrplattorna måste vara anslutna till speldatorn för att kunna välja ett spel för två spelare 2 PLAYERS eller DUEL.

HET SPEL STARTEN

Na het Sega logo, zal je spel introductie zien gevolgd door het *"Streets of Rage II"* Titelscherm en een korte demonstratie van het spel. Druk op de Start Toets totdat het Titelscherm verschijnt en druk daarna nog een keer op de Start Toets om in het Spel Selectie scherm te komen. Kies een spel voor 1-speler of een spel voor 2-spelers, neem het in het duel op tegen een vriend, of kijk naar de andere Opties. Om jouw keuze te maken moet je de R-toets omhoog of omlaag drukken om het pijltje te plaatsen voor de keuze die jij wilt veranderen. Druk daarna op Toets C of op de Start Toets.

NB! Je kunt alleen kiezen voor "2-players" of "Duel" als controller 2 op jouw Mega Drive systeem is aangesloten.

ALUKSI

Sega-ruudun jälkeen näet ensin pelin alkusanat *Streets of Rage II* otsikkoruudun, ja sen jälkeen lyhyen pelinäytteen. Paina aloitusnäppäintä kunnes otsikkoruutu ilmestyy, ja paina sitä sitten jälleen siirtyäksesi peilimuodon valintaruutuun. Valitse joko yksi tai kaksi pelaajaa, haasta ystäväsi kaksinlaistelulun, tai tarkasta pelivaihtoehtojen valintaruutu. Valitse vaihtoehto siirtämä iä ensin ilmaisin ylös tai alas sen kohdalle, ja vahvistamalla sitten valintasi painamalla joko C tai aloitusnäppäintä.

Huom. Voit valita kaksinpelin tai kaksinlaistelun vain jos säätölaippa 2 on kytketty Mega Drive järjestelmään.

OPTIONS

Press the D-Button up or down to highlight an option, then press left or right (or press Button B or C) to cycle through the choices.

Level: Choose from "Easy," "Normal," "Hard" and "Hardest."

Players. Choose from 1 to 5 Fighters per game.

BGM: Select this option to listen to any of the 27 music tracks used in the game. Use the D-Button to cycle through your choice of tracks, and press Button A to listen to each track.

SE: Here you can listen to any of the sound effects used in the game. Use the D-Button to cycle through your choice of sound effects, and press Button A to listen to each effect.

OPTIONEN

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um eine Option hervorzuheben, und drücken Sie sie nach rechts oder links (oder drücken Sie Taste B oder C), um durch die Möglichkeiten zu schalten.

Schwierigkeitsgrad (LEVEL): Wählen Sie zwischen leicht (EASY), normal (NORMAL), schwierig (HARD) und äußerst schwierig (HARDEST).

Spielfiguren (PLAYERS): Wählen Sie zwischen 1 bis 5 Spielfiguren pro Spiel.

Hintergrundmusik (BGM): Sie können zwischen 27 Musiktiteln wählen. Schalten Sie mit der Richtungstaste durch die Titel weiter, und drücken Sie Taste A, um sich jeden Titel anzuhören.

Soundeffekte (SE): Hören Sie sich die verschiedenen Soundeffekte an, die im Spiel verwendet werden. Schalten Sie mit der Richtungstaste durch die verschiedenen Soundeffekte weiter und drücken Sie Taste A, um sich jeden Effekt anzuhören.

OPTIONS

Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour éclairer une option, puis vers la gauche ou la droite (ou appuyez sur la touche B ou C) pour circuler parmi les différents choix.

Level (niveau): Choisissez un niveau de difficulté parmi "Easy" (facile), "Normal" (normal), "Hard" (difficile) et "Hardest" (très difficile).

Players (joueurs): Choisissez d'avoir entre 1 et 5 combattants par partie.

BGM (musique): Choisissez cette option pour écouter un des 27 morceaux musicaux du jeu. Utilisez la touche D pour sélectionner un morceau et appuyez sur la touche A pour l'écouter.

SE (effets sonores): Vous pouvez écouter les effets sonores du jeu. Appuyez sur la touche D pour sélectionner un effet sonore et appuyez sur la touche A pour l'écouter.

OPCIONES

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para iluminar una opción, luego presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha (o presione el botón B o el C) para circular por las opciones.

Level (nivel): Escoja entre "Easy" ('fácil), 'Normal" "Hard (difícil), y 'Hardest" (el más difícil).

Players (jugadores): Escoja de 1 a 5 luchadores por juego.

BGM (música de fondo): Seleccione esta opción para escuchar cualquiera de las 27 melodías utilizadas en el juego. Utilice el botón D para circular por la selección de melodías y presione el botón A para escucharlas.

SE (efectos de sonido): Usted puede escuchar cualquiera de los diferentes efectos de sonido utilizados en el juego. Utilice el botón D para circular por la selección de efectos de sonido y presione el botón A para escucharlos.

OPZIONI

Premete il tasto D in alto o in basso per evidenziare un opzione quindi premete sinistra o destra (o premete il tasto B o C) per passare ciclicamente attraverso le opzioni.

Livello (level): Scegliete tra "Easy" (facile), "Normal" (normale), "Hard" (difficile) e "Hardest" (super difficile)

Giocatori (players): Scegliete da 1 a 5 lottatori per gioco.

Musica (BGM): Selezionate questa opzione per ascoltare uno dei 27 brani usati nel gioco. Usate il tasto D per passare ciclicamente attraverso la vostra selezione di brani e premete il tasto A per ascoltare ciascun brano.

Effetti speciali (SE): Con questa selezione potete ascoltare uno qualsiasi degli effetti sonori usati nel gioco. Usate il tasto D per passare ciclicamente attraverso la vostra selezione di effetti sonori e premete il tasto A per ascoltare ciascun effetto.

VALMENYN OPTIONS

Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att lysa upp den förutsättning du vill ändra. Vicka därefter styrkulan D åt vänster eller höger, eller tryck på knappen A, B eller C, för att se de olika valmöjligheterna.

Svårighetsgrad LEVEL: Välj mellan lätt EASY, normalsvårt NORMAL, svårt HARD och mycket svårt spel HARDEST.

Antal kämpar PLAYERS: Välj en till fem kämpar per spelomgång.

Bakgrundsmusik BGM: Välj att lyssna till någon av de 27 låtar som förekommer i spelet. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att ändra numret på den låt som ska spelas upp, och tryck på knappen A för att lyssna till låten.

Ljudeffekter SE: Välj att lyssna till någon av de ljudeffekter som förekommer i spelet. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att ändra numret på den ljudeffekt som ska spelas upp, och tryck på knappen A för att lyssna till ljudeffekten.

OPTIES

Druk de R-toets omhoog of omlaag om een optie op te lichten en druk daarna de R-toets naar links of naar rechts (of druk op Toets B of C) om langs de keuzes te lopen.

Level (Spellevel): Kies voor "Easy" (makkelijk), "Normal" (normaal), "Hard" (moeilijk) of "Hardest" (meest moeilijk).

Players (Spelers): Kies uit 1 tot 5 spelers per spel.

BGM: Kies deze optie om te luisteren naar één van de 27 muziek nummers die in dit spel worden gebruikt. Gebruik de R-toets om langs de door jouw gekozen nummers te lopen en druk op Toets A bij ieder nummer waar je naar wilt luisteren.

SE: Kies deze optie om te luisteren naar de geluidseffecten die in het spel gebruikt worden. Gebruik de R-toets om langs de door jouw gekozen geluidseffecten te lopen en druk op Toets A als je naar een bepaald effect wilt luisteren.

VALINTARUUTU

Siirrä tähdennys säädettävään kohtaan painamalla suuntanäppäintä ylös tai alas, ja kutsu sitten vaihtoehdot esiin vuoron perään painamalla sitä oikealle tai vasemmalle tai käyttäen näppäintä B tai C.

Vaikeustaso (LEVEL): Valitse joko helppo taso (EASY), tavallinen (NORMAL), vaikea (HARD) tai vaikein (HARDEST).

Pelaajat (PLAYERS): Valitse taistelijoiden 1 - 5 henkeä.

Taustamusiikki (BGM): Voit kuunnella kaikkia 27 lämän pelin taustakappaletta. Valitse taustakappaleen numero painamalla suuntanäppäintä, ja kuuntele sitä painamalla näppäintä A.

Äänitehosteet (SE): Voit myös kuunnella pelin äänitehosteita. Valitse äänitehosteen numero painamalla suuntanäppäintä, ja kuuntele sitä painamalla näppäintä A.

Voice: Listen to any of the voices and fighting sounds used in the game. Use the D-Button to cycle through your choice of voices, and press Button A to listen to each voice.

When you are satisfied with the settings, highlight "Exit" and press Button A, B or C. You can exit when any of the options are highlighted by pressing the Start Button.

Note: If you don't make any choices from the Options screen, the Computer will automatically select a Normal game with 3 Fighters.

Sprache (VOICE): Hören Sie sich die Stimmen und die Kampfgeräusche im Spiel an. Schalten Sie mit der Richtungstaste durch die verschiedenen Stimmen weiter und drücken Sie Taste A, um sich jede Stimme anzuhören.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, wählen Sie den Menupunkt Spielbeginn (EXIT) und drücken Taste A, B oder C. Sie können den Bildschirm jederzeit verlassen, indem Sie die Starttaste drücken.

Hinweis: Wenn Sie keine Einstellungen im Optionen-Bildschirm vornehmen, stellt der Computer ein normales Spiel mit 3 Spielfiguren ein.

Voice (voix): Ecoutez les voix et les cris de combat du jeu. Utilisez la touche D pour sélectionner une voix et appuyez sur la touche A pour l'écouter.

Lorsque vous êtes satisfait des réglages, éclairez le mot "Exit" (sortie) et appuyez sur la touche A, B ou C. Vous pouvez quitter cet écran quand une des options est éclairée quand vous appuyez sur la touche Start.

Remarque: Si vous n'effectuez aucun choix sur l'écran des options, l'ordinateur sélectionne automatiquement une partie normale avec 3 combattants.

Voice (voz): Escuche cualquiera de las voces y los sonidos de la pelea utilizados en el juego. Utilice el botón D para circular por la selección de voces y presione el botón A para escucharlas.

Cuando esté satisfecho con la programación ilumine "Exit" (salida) y presione el botón A, B o C. Usted podrá salir después de haber iluminado cualquier opción, presionando el botón de inicio.

Nota: Si usted no marca ninguna opción en la pantalla de opciones, el computador seleccionará un juego normal con 3 luchadores.

Voce (Voice): Ascoltate una qualsiasi delle voci e rumori di lotta usati nel gioco. Usate il tasto D per passare ciclicamente attraverso la vostra selezione di voci e premete il tasto A per ascoltare ciascuna voce.

Quando avete concluso la regolazione evidenziate "Exit" e premete il tasto A, B o C. Potete uscire anche quando una qualsiasi delle opzioni è evidenziata premendo il tasto Start.

Nota: Se non eseguite nessuna scelta sullo schermo delle opzioni, il computer seleziona automaticamente un gioco normale con tre giocatori.

Röster VOICE: Välj att lyssna till de röster och stridsläten som förekommer i spelet. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att ändra numret på den röst som ska spelas upp, och tryck på knappen A för att lyssna till rösten.

Lys upp ordet EXIT och tryck på knappen A, B eller C när du har valt förutsättningar. Tryck på START för att lämna valmenyn OPTIONS när någon av förutsättningarna lyser.

OBS! Om inga ändringar görs på valmenyn OPTIONS väljer datorn automatiskt normalsvårt spel med tre kämpar.

Voice (Stemmen): Kies deze optie om te luisteren naar de stemmen en vechtgeluiden die in het spel gebruikt worden. Gebruik de R-toets om langs de door jouw gekozen stemmen te lopen en druk op de Toets A als je naar een bepaalde stem wilt luisteren.

Als je tevreden bent met jouw instellingen moet je naar "Exit" gaan en op Toets A, B of C drukken. Je kunt op ieder moment het Optie scherm verlaten, door op de Start Toets te drukken.

NB! De Computer zal automatisch een Normaal spel kiezen met 3 Krijgers, als je geen keuzes maakt in het Optie scherm.

Puhe (VOICE): Voit kuunnella pelissä kuuluvia ääniä ja taisteluhuutoja valitsemalla ne vuoron perään suuntanäppäimellä ja kuuntelemalla niitä näppäimellä A.

Kun olet tyytyväinen säätöihin, siirrä tähdennys kohtaan "EXIT", ja paina nappäintä A, B tai C. Voit myös poistua valintaruudusta painamalla aloitusnäppäintä, oli tähdennys sitten minkä tahansa valinnan kohdalla.

Huom Jos et suorita mitään valintoja valintaruudussa, laite valitsee automaattisesti tavallisen vaikeusasteen pelin, ja kolme henkeä pelaajalle.

SELECT PLAYER

Here you can choose one of the four Fighters you want to take into battle. Each Fighter is rated in five categories: Power, Technique, Speed, Jump and Stamina. The more stars beside each category, the stronger the Fighter is in that particular category.

Player 1 uses the D-Button to move the flashing box with the letters "1P" in the lower left corner, and Player 2 moves the box where "2P" appears in the lower right corner. The game begins when both players have made their choices by pressing Button C or the Start Button.

Note: In the 2-player game, Players 1 and 2 cannot select the same Fighter.

SPIELFIGUR WÄHLEN

Hier können Sie einen der vier Fighter wählen, mit dem Sie in den Kampf ziehen wollen. Jeder Fighter ist nach fünf Kategorien bewertet: Kraft, Technik, Schnelligkeit, Sprungkraft und Ausdauer. Je mehr Sterne neben einer Kategorie angezeigt sind, desto stärker ist der Fighter in dem betreffenden Bereich.

Spieler 1 verwendet die Richtungstaste, um den blinkenden Rahmen mit der Markierung "1P" in der unteren linken Ecke zu bewegen, und Spieler 2 bewegt den blinkenden Kasten mit der Markierung "2P" in der unteren rechten Ecke. Das Spiel beginnt, wenn beide Spieler ihre Wahl getroffen haben, indem sie Taste C oder die Starttaste gedrückt haben.

Hinweis: In einem 2-Spieler-Spiel ist es nicht möglich, für Spieler 1 und 2 den gleichen Fighter zu wählen.

SÉLECTION DE JOUEUR

Vous pouvez choisir un des quatre combattants. Chaque combattant est classé selon cinq catégories : "Power" (force), "Technique" (technique), "Speed" (vitesse), "Jump" (saut) et "Stamina" (resistance). Le nombre d'étoiles indique le niveau du combattant pour chaque catégorie.

Le joueur 1 utilise la touche D pour déplacer la case clignotante avec les lettres "1P" dans le coin inférieur gauche et le joueur 2 déplace la case sur les lettres "2P" qui apparaissent dans le coin inférieur droit. Le jeu commence quand les deux joueurs ont fait leur choix en appuyant sur la touche C ou Start.

Remarque: Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs 1 et 2 ne peuvent pas choisir le même combattant.

SELECCIÓN DE JUGADORES

Aquí usted puede seleccionar uno de los cuatro luchadores que desea utilizar en el combate. Cada uno de ellos está catalogado dentro de las siguiente cinco categorías: Power (potencia), Technique (técnica) Speed (velocidad), Jump (salto), Stamina (resistencia). Cuanto mayor sea el numero de estrellas en cada categoría, más fuerte será el luchador en esa categoría.

El jugador 1 utiliza el botón D para mover el rectángulo destellante con las letras "1P" en la esquina inferior izquierda, y el jugador 2 mueve el rectángulo que contiene "2P" en la esquina inferior derecha. El juego comienza presionando el botón C o el de inicio después de que ambos jugadores hayan efectuado sus selecciones.

Nota: En un juego de 2 jugadores, el jugador 1 y el 2 no pueden seleccionar el mismo luchador.

SELEZIONE DEL GIOCATORE

Qui potete scegliere uno dei quattro lottatori. Ciascun lottatore è classificato entro cinque categorie: Forza (power), Tecnica (technique) Velocità (speed), Salto (jump) e Energia (stamina). Il numero di stelle indicato su ogni categoria indica il livello del lottatore per ciascuna categoria.

Il giocatore 1 usa il tasto D per muovere il riquadro lampeggiante con le lettere "1P" nell angolo sinistro inferiore e il giocatore 2 muove il riquadro dove "2P" appare nel angolo destro inferiore. Il gioco inizia quando entrambi i giocatori hanno eseguito le proprie scelte premendo il tasto C o il tasto Start.

Nota: Nel gioco a due giocatori il giocatore 1 e 2 non possono selezionare lo stesso giocatore.

MENYN FÖR VAL AV KAMPE SELECT PLAYER

Här kan du välja vilken av de fyra kämparna du vill ta ut i strid. Varje kämpes egenskaper bedöms i fem olika kategorier: styrka POWER teknik TECHNIQUE snabbhet SPEED. hoppförmåga JUMP och uthållighet STAMINA. Ju fler stjärnor inför varje kategori, desto starkare är kämpen just den kategorin.

Vicka styrkjulan D åt lämpligt håll för att få rutan med den önskade kämpen att blinka. Den ruta där 1P syns längst ned i det vänstra hörnet gäller för spelare 1 och den där 2P syns längst ned i det högra hörnet för spelare 2. När båda spelarna har valt kämpe och tryckt på knappen C, eller START börjar spelet.

OBS! Efter val av ett spel för två spelare 2 PLAYERS kan inte båda spelarna välja samma kämpe.

SELECT PLAYER (Kiezen van Speler)

Hier kan je één van de vier Krijgers kiezen, die jij wilt gebruiken om mee te vechten. Elke Krijger wordt in vijf categorieën beoordeeld: Power (Kracht), Technique (Techniek), Speed (Snelheid), Jump (Springen) en Stamina (Uithoudingsvermogen). Hoe meer sterren er naast iedere categorie staan, des te sterker is de Krijger in die categorie.

Speler 1 gebruikt de R-toets om het knipperende vierkant met de letters "1P" naar de linker onderhoek te bewegen en Speler 2 beweegt het vierkant waarin "2P" verschijnt naar de rechter onderhoek. Het spel begint als beide spelers hun keuze hebben gemaakt, door op Toets C of op de Start Toets te drukken.

NB! IN het spel voor 2-spelers kunnen Speler 1 en Speler 2 niet dezelfde Krijger kiezen.

PELAAJAN VALINTARUUTU

Valitse kuka neljästä taistelijasta haluat ottaa. Kunkin taistelijan kyvyt on luokiteltu viidellä alueella: voima (POWER), taito (TECHNIQUE), nopeus (SPEED), hyppyvoima (JUMP) ja kestävyys (STAMINA). Mitä enemmän tähtiä alueella on, sitä tehokkaampi taistelija on sillä alueella.

Pelaaja 1 valitsee taistelijansa siirtämällä välkkyvää kehystä jonka vasemmassa alareunassa on kirjaimet "1P", ja pelaaja 2 vastaavasti siirtämällä kehystä jonka oikeassa alareunassa on kirjaimet "2P". Peli alkaa kun kumpikin pelaaja on vahvistanut valintansa painamalla joko C tai aloitusnäppäintä.

Huom: Kaksinpelissä kumpikin pelaaja ei voi käyttää samaa taistelijaa.

THE DUEL

You and a friend can hone your fighting skills by practicing on the most challenging opponents of all: each other! Choose a Fighter and one of the backgrounds from the game, and have at it!

Choose "Duel" from the Game Select screen and press Button C or the Start Button to bring up the Select Player screen. Each player chooses the Fighter he or she wants to use by using the D-Button to place the letters "1P" and "2P" over the desired Fighter and pressing Button C or the Start Button.

DAS DUELL

Sie und ein Freund können Ihre Kampftechnik üben, indem Sie einen der härtesten Gegner überhaupt herausfordern – sich gegenseitig! Wählen Sie einen Fighter und eine der Spielszenen, und es geht los!

Wählen Sie "Duell" (DUEL) vom Spielwahl-Bildschirm, und drücken Sie Taste C oder die Starttaste, um den Spielerwahlbildschirm abzurufen. Jeder Spieler wählt den Fighter, den er oder sie will, indem er/sie mit der Richtungstaste den blinkenden Kasten mit der Markierung "1P" bzw. "2P" über den gewünschten Fighter bewegt und dann Taste C oder die Starttaste drückt.

LE DUEL

Vous pouvez jouer avec un ami en vous affrontant mutuellement! Choisissez un combattant et un round et allez-y!

Choisissez "Duel" sur l'écran de sélection de jeu et appuyez sur la touche C ou Start pour faire apparaître l'écran de sélection de joueur. Chaque joueur utilise la touche D pour déplacer les lettres "1P" et "2P" sur le combattant souhaité et appuie sur la touche C ou Start.

EL DUELO

Usted y un amigo pueden mejorar sus habilidades para luchar practicando contra el más fuerte de todos los oponentes: ¡ustedes mismos! Escoja un luchador y uno de los fondos del juego ¡y a luchar!

Escoja "Duel" en la pantalla de selección de juego y presione el botón C o el de inicio para llamar a pantalla de selección de jugadores. Cada jugador escoge el luchador que desee utilizando el botón D para colocar las letras "1P" o "2P sobre el luchador deseado y presionando el botón C o el de inicio.

DUELLO

Voi e un vostro amico potete provare le vostre abilità lottando con gli avversari più temibili: l'uno contro l'altro! Scegliete un lottatore, uno degli scenari ed il gioco è fatto!

Scegliete "Duel" allo schermo di selezione gioco e premete il tasto C o il tasto Start per fare apparire lo schermo di selezione giocatore. Ciascun giocatore sceglie il proprio lottatore usando il tasto D per collocare le lettere "1P" e "2P" su lottatore desiderato e premendo quindi il tasto C o il tasto Start.

DUELLEN

Två spelare kan här finputsa sina stridsfärdigheter genom att öva mot de mest utmanande motståndarna av alla: nämligen varandra! Välj först kämpe och någon av bakgrundsmiljöerna, och gå sedan lös på varandra!

Välj DUEL på huvudmenyn och tryck på knappen C eller START för att komma till menyn för val av kämpe SELECT PLAYER. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att placera texten 1P för spelare 1, och 2P för spelare 2 i rutan med den önskade kämpen och tryck på knappen C eller START.

HET DUEL

Jij en een vriend kunnen hun vechtvaardigheden beproeven door te oefenen tegen één van de meest interessante tegenstanders: namelijk elkaar! Kies een Krijger en één van de achtergronden voor het spel en ga elkaar te lijf!

Kies voor "Duel" in het Spel Keuze scherm en druk op Toets C of op de Start Toets om in het Speler Keuze scherm te komen. Iedere speler kiest de Krijger die hij of zij wilt gebruiken, door met de R-toets de letters "1P" en "2P" boven de gewilde Krijger te plaatsen en op Toets C of op de Start Toets te drukken.

KAKSINTAISTELU

Voit ystäväsi kanssa hioa taistelutaitoasi ottelussa kaikkein vaikeimpia vastustajia — toisianne — vastaan! Valitkaa taistelijat ja taustat ja käykää käsikähmään!

Valitse pelinvalintaruudussa kaksintaistelumuoto (DUEL), ja kutsu esiin pelaajan valintaruutu painamalla joko C tai aloitusnäppäintä. Kumpikin pelaaja valitsee haluamansa taistelijan siirtämällä "1P" tai "2P" ilmaisimen sen kohdalle, ja painamalla joko C tai aloitusnäppäintä.

In the Duel, both Player 1 and Player 2 can select the same kind of Fighter (for example, Blaze vs Blaze). The two Fighters will appear in different colored clothing.

In the space above the Fighters' categories, the word "Stage" appears. Player 1 selects the round the Fighters will battle in. Cycle through the numbers by pressing the D-Button left or right, and pressing Button C or the Start Button.

Next, choose whether or not you and your partner want your Fighters to use their Special Attacks. The word "Special" replaces the Round number. Player 1 uses the D-Button to turn the Special Attacks on or off and presses Button C or the Start Button for the battle to begin.

In einem Duell können sowohl Spieler 1 als auch 2 den gleichen Fighter wählen (z.B. Blaze gegen Blaze). In diesem Fall tragen die beiden Fighter Kleidung in verschiedener Farbe.

In der Stelle über den Fighter-Kategorien erscheint das Wort STAGE. Spieler 1 wählt die Spielszene, in der sich die Fighter treffen. Schalten Sie durch die Zahlen weiter, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken, und geben Sie die Wahl ein, indem Sie Taste C oder die Richtungstaste drücken.

Als nächstes wählen Sie, ob Sie und Ihr Partner Spezialangriffe verwenden wollen oder nicht. Das Wort SPECIAL erscheint anstelle der Spielszenen-Nummer. Spieler 1 schaltet die Spezialfunktion mit der Richtungstaste ein oder aus und drückt Taste C oder die Starttaste, um das Duell beginnen zu lassen.

Pour le duel, le joueur 1 et le joueur 2 peuvent choisir le même combattant (par exemple : Blaze contre Blaze). Dans ce cas, les deux combattants portent des vêtements de couleur différente.

Au dessus des catégories de combattant, le mot "Stage" apparaît. Le joueur 1 choisit le round dans lequel les combattants vont s'affronter. Appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour choisir un numéro, puis appuyez sur la touche C ou Start.

Ensuite, vous et votre partenaire devez choisir si vous souhaitez utiliser les attaques spéciales. Le mot "Special" apparaît à la place du numéro de round. Le joueur 1 utilise la touche D pour mettre les attaques spéciales en ou hors service et appuie sur la touche C ou Start pour commencer le combat.

En el duelo, ambos jugadores (1 y 2) pueden seleccionar el mismo luchador (por ejemplo: Blaze contra Blaze). Los dos luchadores aparecerán vestidos en diferentes colores.

En el espacio que se encuentra arriba de las categorías de los luchadores, aparecerá la palabra "Stage" (escenario). El jugador 1 selecciona el cuadrilátero donde los luchadores se batirán. Circule a través de los números presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha y presionando el botón C o el de inicio.

A continuación, escoja si usted y su amigo desean que sus luchadores usen armas especiales. La palabra "Special" reemplazará el número de cuadrilátero. El jugador 1 utiliza el botón D para activar o desactivar los ataques especiales y presiona el botón C o el de inicio para comenzar la batalla.

Nel duello, entrambi i giocatori 1 e 2 possono selezionare lo stesso lottatore (per esempio Blaze contro Blaze). I due lottatori appariono con vestiti di colore diverso

Nello spazio sopra le categorie di lottatori appare la parola "Stage". Il giocatore 1 seleziona il round in cui i lottatori combattono. Passate ciclicamente attraverso i numeri premendo il tasto D a sinistra o destra e premete il tasto C o il tasto Start

Quindi scegliete se volete che il vostro lottatore e quello del vostro amico usino i loro attacchi speciali. La parola "Special" sostituisce quella del numero di round. Il giocatore 1 usa il tasto D per attivare e disattivare gli attacchi speciali e preme il tasto C o il tasto Start per fare iniziare il combattimento.

Under en duell kan båda spelarna välja samma kämpe (t. ex. BLAZE mot BLAZE). Kämparna kommer att vara klädda olika färger

Ovanför de olika kategorierna syns ordet STAGE (bakgrundsmiljö) och en siffra. Spelare 1 väljer var duellen ska äga rum. Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att välja numret på önskad bakgrundsmiljö och tryck därefter på knappen C eller START

Nu ersätts ordet STAGE och siffran av ordet SPECIAL som betyder att kämparna kommer att kunna använda sig av sina specialattacker. Vicka styrkulan D på styrpaltan 1 åt lämpligt håll för att välja om kämparna ska använda sina specialattacker eller inte och tryck på knappen C eller START för att börja duellen

In het Duel kunnen Speler 1 en Speler 2 dezelfde Knjger kiezen (bijvoorbeeld Blaze tegen Blaze). De twee spelers verschijnen wel in verschillende kleuren kleding

In de ruimte boven de categorieën van de Knjgers, zal het woord "Stage" verschijnen. Speler 1 kiest de ronde waarin de Knjgers willen vechten. Loop langs de nummers door de R-toets naar links of naar rechts te bewegen en druk daarna op Toets C of op de R-toets.

Daarna moeten jij en jouw partner kiezen of zij Speciale Aanvallen willen gebruiken. Het woord "special" verschijnen op de plaats waar eerst het Ronde nummer stond. Speler 1 gebruikt de R-toets om de Speciale Aanvallen aan of uit te schakelen en druk daarna op Toets C of op de Start Toets om met het gevecht te beginnen.

Kaksintaistelumuodossa kumpikin pelaaja voi valita saman taistelijan (esim. Blaze vastaan Blaze). Taistelijoiden puvut ovat tällöin eri väriset

Taistelijoiden yläpuolella olevaan tilaan ilmestyy sana "Stage". Pelaaja 1 valitsee tason jossa taistelu tapahtuu, painamalla ensin suuntanäppäintä oikealle tai vasemmalle ja painamalla sitten joko C tai aloitusnäppäintä.

Päättäkää seuraavaksi haluatteko te käyttää erikoishyökkäyslänne. Jos käytätte sitä, sana "Special" ilmestyy tasonumeron sijaan. Pelaaja 1 kytkee erikoishyökkäyksen päälle ja pois päältä, ja aloittaa taistelun painamalla joko C tai aloitusnäppäintä

1 Player 1's Score

2 Timer

3 Player 2's Score

4 Player 2's Life Gauge

5 Victory

6 Player 1's Life Gauge

At the beginning of the duel, Player 1 will be on the left side of the screen and Player 2 will be on the right side. The kinds of weapons available in the Round chosen will be lying on the ground for either Fighter to pick up and use

1 Punktestand von Spieler 1

2 Zeituhr

3 Punktestand von Spieler 2

4 Stärkeanzeige von Spieler 2

5 Sieg

6 Stärkeanzeige von Spieler 1

Am Anfang des Duells ist Spieler 1 links im Bildschirm und Spieler 2 rechts. Die in der Runde verfügbaren Waffen liegen auf dem Boden verstreut, und beide Spieler können sie aufheben

1 Score du joueur 1

2 Minuterie

3 Score du joueur 2

4 Jauge de vie du joueur 2

5 Victoire

6 Jauge de vie du joueur 1

Au début du duel, le joueur 1 se trouve sur le côté gauche de l'écran et le joueur 2 à droite. Les armes disponibles dans le round choisi sont posées sur le sol et les joueurs doivent les prendre

1 Puntuación del jugador 1

2 Temporizador

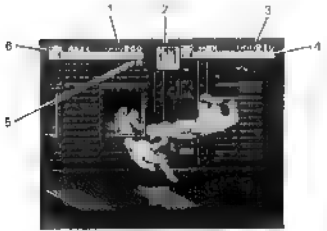
3 Puntuación del jugador 2

4 Indicador de vida del jugador 2

5 Victoria

6 Indicador de vida del jugador 1

Al comienzo del duelo, el jugador 1 estará en el lado izquierdo de la pantalla y el jugador 2 en el lado derecho. El tipo de armas disponibles en el asalto escogido estarán en el suelo para que cualquiera de los luchadores la recoja y utilice



1 Punteggio del giocatore 1

2 Timer

3 Punteggio del giocatore 2

4 Misuratore di vita del giocatore 2

5 Vittoria

6 Misuratore di vita del giocatore 1

All inizio del duello, il giocatore 1 si trova sul lato sinistro dello schermo e il giocatore 2 sul lato destro. I tipi di armi disponibili nel round scelto si trovano al suolo e sono pronte per essere prese ed usate da entrambi i lottatori.

1 Antal poäng hos spelare 1

2 Tidtagarur TIME

3 Antal poäng hos spelare 2

4 Livsmätare för spelare 2

5 Antal segrar

6 Livsmätare för spelare 1

När duellen börjar kommer spelare 1 s kämpe att synas till vänster på skärmen, och spelare 2:s till höger. De vapen som finns tillgängliga i den valda bakgrundsmiljön kommer att ligga på marken, och kunna plockas upp och användas av kämparna. Det är också möjligt att slå ett vapen ur handen på motståndaren och sedan använda det.

1 Score Speler 1

2 Timer

3 Score Speler 2

4 Levensmeter Speler 2

5 Overwinning

6 Levensmeter Speler 1

Aan het begin van het duel zal Speler 1 aan de linkerkant en Speler 2 aan de rechterkant van het scherm staan. De soorten wapens die je in de Ronde ter beschikking staan zullen op de grond liggen. Beide krijgers kunnen ze oprapen en gebruiken.

1 1 pelaajan pisteet

2 Ajastin

3 2 pelaajan pisteet

4 2 pelaajan elinvoimamittari

5 Voittokerrat

6 1 pelaajan elinvoimamittari

Kaksinlaistelun alussa pelaaja 1 on ruudun vasemmalla, ja pelaaja 2 sen oikealla puolella. Valitussa tasossa löytyviä aseita lojuu maassa, ja kumpikin taistelija voi poimia ja käyttää niitä.

You can also knock a weapon from your opponent's hand and pick it up to use on him or her. Certain outside parties might try to make things a little more interesting for you, but you won't be able to attack them.

You'll have 99 seconds (computer time) to knock out your opponent. If you run out of time, the Fighter with the most energy remaining on his or her Life Gauge will win the duel. If both Fighters fall at the same time, or the time runs out while both Fighters have the same amount of energy on their Life Gauges, the duel will be declared a Draw Match.

Sie können dem Gegner auch eine Waffe aus der Hand schlagen und sie dann selber verwenden. Es kann sein, daß sich Außenstehende in das Duelle einmischen, aber Sie können nichts dagegen tun.

Sie haben 99 Sekunden (Computerzeit), um den Gegner KO zu schlagen. Wenn die Zeit abläuft, gewinnt der Fighter, der noch am meisten Energie übrig hat. Wenn beide Fighter gleichzeitig zu Boden gehen oder wenn die Zeit abläuft und beide die gleiche Menge Energie übrig haben, wird das Duell zum Unentschieden erklärt.

Vous pouvez également prendre l'arme des mains de votre adversaire et l'utiliser contre lui. Certains personnages peuvent apparaître et vous gêner mais vous ne pouvez pas les attaquer.

Vous avez 99 secondes (temps de l'ordinateur) pour anéantir votre adversaire. Quand le temps est écoulé, le joueur qui a la plus grande quantité d'énergie restante dans sa jauge de vie gagne le duel. Si les deux combattants tombent au même moment ou si les joueurs ont la même quantité d'énergie dans leur jauge de vie quand le temps est écoulé, le duel est déclaré match nul.

Usted también puede hacer saltar el arma de la mano de su oponente y recogerla para usarla contra él/ella. Ciertos elementos externos pueden intentar hacer las cosas un poquito más interesantes para usted, pero no podrá atacarlos.

Usted tiene 99 segundos (tiempo del computador), para derribar a su oponente. Si el tiempo se termina, el luchador que tenga más energía restante en el indicador de vida, ganará el duelo. Si ambos luchadores caen al mismo tiempo, o se termina el tiempo cuando ambos luchadores tienen la misma cantidad de energía en sus indicadores de vida, el duelo será declarado empate (Draw Match).

Potete anche impossessarvi di un'arma in mano all'avversario e puntarghela contro. Alcuni individui cercheranno di rendervi la vita difficile, ma non sarete in grado di attaccarli.

Avete 99 secondi a disposizione (computerizzati) per abbattere il vostro avversario. Se il tempo scade, il lottatore con più energia rimanente sul misuratore di vita vince il duello. Se entrambi i giocatori cadono contemporaneamente, o il tempo scade mentre entrambi i lottatori hanno lo stesso ammontare di energia sul loro misuratore di vita il duello viene dichiarato pari.

Det kan hända att vissa utomstående individer dyker upp för att göra det hela lite mer spännande för er, men ni har ingen möjlighet att ge er på dessa individer.

Du har 99 sekunder på dig att slå ner din motståndare (titta på tidtagaruret TIME). Den kämpe som har mest energi kvar på sin livsmätare kommer att vinna duellen, om tiden hinner gå ut. Duellen kommer att sluta oavgjord, om båda kämparna slås omkull samtidigt eller om tiden går ut när båda kämparna har lika mycket energi kvar på sina livsmätare.

Je kunt ook een wapen uit de handen van jouw tegenstander slaan en het daarna oprapen zodat je het zelf tegen hem of haar kunt gebruiken. Bepaalde buitenstaanders kunnen het voor jou iets interessanter maken maar je kunt ze niet aanvallen.

Je krijgt 99 seconden (computer tijd) om jouw tegenstander uit te schakelen. Als jouw tijd opraakt zal de Krijger die de meeste energie over heeft op zijn Levensmeter de winnaar van het duel zijn. Als beide Krijgers tegelijkertijd neergaan of als de Levensmeter van beide Krijgers aan het einde van de tijd dezelfde hoeveelheid energie over hebben zal het duel eindigen in een Gelijk Spel.

Voit myös lyödä tai potkaista aseen pois vastapelaajasi kädestä ja käyttää sitä itse häntä vastaan. Ulkopuoliset häiriötekijät seattavat tehdä teille kummallekkin kiusaa, mutta te ette voi hyökätä niitä vastaan.

Aikaa on 99 sekuntia tietokoneen mukaan. Jos kumpikaan pelaaja ei pysty tyrmäämään toista ennen määräaikaa se jolla on enemmän elinvoimaa jäljellä miltarissa voittaa. Jos kumpikin kaatuu yhtä aikaa tai kummallakin on saman verran elinvoimaa jäljellä kun aika loppuu kesken, tulos on tasapeli.

Each time a Fighter scores a victory a star appears under his or her Life Gauge. The contest ends when one Fighter scores two victories. The Select Player screen then returns for you and your friend to select new Fighters and a new Round. You can also select the same Fighters and Round if you wish. If you wish to quit the match, press Button B to go back to the Game Selection screen.

Wenn ein Fighter gewinnt, erscheint ein Stern unter der Stärkeanzeige der Spielfigur. Der Kampf endet wenn einer der Fighter zwei Siege erzielt. Dann kehrt der Spielerwahlbildschirm zurück, und Sie können neue Spielfiguren wählen und ein neues Duell ausfechten, wenn Sie wollen. Wenn Sie mit dem Duellspiel aufhören wollen, drücken Sie Taste B, um zurück zum Spielwahl-Bildschirm zu schalten.

Chaque fois qu'un combattant comptabilise une victoire, une etoile apparaît sous sa jauge de vie. Le combat est terminé quand un des combattants a obtenu deux victoires. L'écran de sélection de joueur reapparaît pour que vous et votre ami puissiez choisir d'autres combattants et un autre round. Cependant, vous pouvez choisir les mêmes combattants et le même round si vous le souhaitez. Si vous voulez arrêter le duel, appuyez sur la touche B pour revenir sur l'écran de sélection de jeu.

Cada vez que el luchador obtenga una victoria aparecerá una flecha debajo de su indicador de vida. La competencia termina cuando uno de los dos luchadores obtenga dos victorias. La pantalla de selección de jugador regresará y usted y su amigo/a podrán seleccionar nuevos luchadores y un nuevo asalto. Los dos jugadores pueden seleccionar los mismos luchadores y un asalto si desean. Si desea abandonar el juego, presione el botón B para regresar a la pantalla de selección de juego.

THE 2-PLAYER GAME

Select "2-Player" from the Game Mode screen, and you and a friend can take on the Syndicate's league of sleazoids together. Naturally you'll be competing for the highest score, but you'll get much farther if you work together and provide for each other. Try not to attack each other or you'll suffer damage from your own side!

DAS 2-SPIELER-SPIEL

Wählen Sie "2 PLAYER" vom Spielwahlbildschirm, und Sie und ein Freund können es gegen die Armee von Gangstern des Syndikats aufnehmen. Natürlich versuchen Sie beide, den höchsten Punktestand zu erzielen, aber Sie werden weiterkommen, wenn Sie sich gegenseitig helfen. Greifen Sie sich in diesem Spiel nicht gegenseitig an, sonst schaden Sie sich nur selber!

PARTIE À 2 JOUEURS

Sélectionnez "2-Player" sur l'écran de mode de jeu pour pouvoir affronter la clique du Syndicat avec un ami. Bien sûr, chacun de vous va essayer d'obtenir le meilleur score, cependant, vous avez intérêt à vous entraider. Si vous vous attaquez mutuellement, vous subirez des dommages!

JUEGO CON 2 JUGADORES

Seleccione "2-player" en la pantalla de modo de juego y usted y su amigo/a podrán aunar fuerzas para luchar juntos contra la liga de sindicato de criminales. Naturalmente que ustedes estarán compitiendo por la puntuación más alta, pero llegarán mucho más lejos si trabajan juntos y se apoyan mutuamente. No se ataquen entre sí, de lo contrario su lado sufrirá los daños!

Ogni volta che un lottatore vince, una stella appare sotto il suo misuratore di vita. La gara finisce quando un giocatore vince due volte. Riappare lo schermo di selezione giocatore per voi e vostro amico e potete selezionare dei nuovi lottatori e un nuovo round. Se volete, potete anche selezionare gli stessi lottatori e lo stesso round. Se volete abbandonare il match, premete il tasto B per ritornare allo schermo di selezione gioco.

En stjärna visas under livsmätaren för den spelare som tar hem en seger. När någon av spelarna har vunnit två segrar är duellen över. Menyn för val av kämpe SELECT PLAYER visas på nytt så att du och din kamrat kan välja nya kämpar och en ny bakgrundsmiljö. Det är också möjligt att igen välja samma kämpar och bakgrundsmiljö. Tryck på knappen B för att komma tillbaka till huvudmenyn, när ni vill sluta duellera.

Elke keer als een Krijger een overwinning behaalt, zal een ster onder zijn of haar Levensmeter verschijnen. De strijd eindigt als één van de Krijgers twee overwinningen boekt. Het Speler Keuze scherm zal dan weer verschijnen en jij en jouw vriend kunnen weer nieuwe Krijgers en een nieuwe Ronde kiezen. Je kunt ook weer dezelfde Krijgers en Ronde kiezen als je dat graag wilt. Als je de wedstrijd wilt stoppen, moet je op Toets B drukken om terug te gaan naar het Spel Keuze scherm.

Kun jompikumpi pelaaja kaatuu, tähti ilmestyy voittaneen pelaajan elinvoimamittarin alle. Kaksintaistelu on lopussa kun jommallakummalla pelaajalla on kaksi tähteä. Palaatte tällöin pelaajan valintaruutuun, ja ja voitte valita uudet taistelijat ja uuden pelitason. Voitte myös halutessanne valita samat taistelijat ja saman tason. Jos haluat lopettaa kaksintaistelun, paina pelin valintaruutuun painamalla näppäintä B.

GIOCO A DUE GIOCATORI

Selezionate "2 Player" allo schermo di modo di gioco e voi e il vostro amico potete affrontare assieme i membri della sporca lega. Naturalmente, state lottando per il punteggio più alto ma potete combattere meglio se vi aiutate l'uno con l'altro. Cercate di non lottare tra di voi o vi darete la zappa sui piedi!

SPEL FÖR TVÅ SPELARE 2 PLAYERS

Välj spel för två spelare 2 PLAYERS från huvudmenyn när du och en kamrat vill ta hand om synd katets alla busar tillsammans. Ni kommer naturligtvis att tävla om vem som uppnår flest antal poäng, men om ni samarbetar, och hjälper varandra, så kommer ni att kunna komma mycket längre. Undvik att attackera varandra, för att inte skada den egna sidan!

HET SPEL VOOR 2-SPELERS

Als je voor "2-Players" in het Spel Mode scherm kiest, kunnen jij en een vriend het samen opnemen tegen de slechterikken van het Syndicaat. Natuurlijk probeer je de hoogste score te halen, maar je zult veel verder komen als je samenwerkt en voor elkaar zorgt. Probeer elkaar niet aan te vallen want dan zal je zelf schade lijden!

KAKSINPELI

Valitsemalla pelin valintaruudussa kaksinpelin voit taistella syndikaalin keimoja vastaan yhdessä ystäväsi kanssa. Kilpailette tietenkin pisteistä mutta pääsette paljon pidemmälle jos autatte ja suojelette toisianne. Välttäkää hyökkäämästä toistenne kimppuun jotta ette kärsisi vahinkoja omalla puolellanne!

JOINING A GAME IN PROGRESS

A second player can join a battle in progress by plugging a Control Pad into Control Port 2 on the Mega Drive system and pressing the Start Button on his or her control pad. The words 'Select Player' will begin flashing in the upper right hand corner of the screen. Player 2 should then select a Fighter by pressing the D-Button left or right until the name and picture of the desired Fighter appears, and pressing Button A, B, C or the Start Button. Player 2's Fighter will drop into the fray from the right hand side.

IN EIN VORHANDENES SPIEL EINSCHALTEN

Ein zweiter Spieler kann sich in ein Spiel einschalten, indem er einfach ein Steuerpult in die Steuerbuchse 2 des Mega Drive Systems einsteckt und die Starttaste an seinem Steuerpult dt. Die Meldung 'Spielfigur wählen' (SELECT PLAYER) blinkt oben rechts im Bildschirm. Spieler 2 muß jetzt einen Fighter wählen indem er die Richtungstaste nach links oder rechts drückt, bis der Name und das Bild des gewünschten Fighters erscheinen. Mit der Taste A, B oder C oder der Starttaste wird die Wahl getroffen. Die Spielfigur des neuen Spielers erscheint jetzt rechts im Bildschirm.

PARTICIPATION EN COURS DE JEU

Un second joueur peut rejoindre un combat en cours en branchant un bloc de commande dans la borne Control Port 2 de la console Mega Drive et en appuyant sur la touche Start sur son bloc de commande. Les mots "Select Player" se mettent à clignoter dans le coin supérieur droit de l'écran. Le joueur 2 doit sélectionner un combattant en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que le nom et la photo du combattant souhaité apparaisse, puis appuyer sur la touche A, B ou C ou sur la touche Start. Le combattant du joueur 2 apparaît par le côté droit.

ENTRADA EN UN JUEGO QUE HA COMENZADO

El segundo jugador puede entrar en batalla durante el juego conectando un controlador en el enchufe de control 2 del sistema Mega Drive y presionando el botón de inicio en su controlador. Las palabras 'Select Player' (seleccione un jugador) comenzarán a destellar en la esquina superior derecha de la pantalla. El jugador 2 deberá entonces seleccionar un luchador presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que el nombre y la foto del luchador deseado aparezca, y luego presionando el botón A, B, C o el de inicio. El luchador del jugador 2 se dejará caer en la refriega desde el lado derecho.

PER UNIRVI A UN GIOCO IN CORSO

Jn secondo giocatore può partecipare ai combatt mento in corso collegando la pulsantiera di controllo nella porta di controllo 2 del sistema Mega Drive e premendo il tasto Start sulla propria pulsantiera di controllo. Le parole "Select Player" iniziano a lampeggiare nell'angolo destro in alto dello schermo. Il giocatore 2 deve quindi selezionare un giocatore premendo il tasto D a sinistra o destra fino a quando appare nome e la fotografia del lottatore desiderato e premendo quindi il tasto A, B, C o Start. Il lottatore del giocatore 2 entra in campo dal lato destro

ATT HOPPA IN UNDER SPELETS GÅNG

Genom att ansluta styrplattan 2 till intaget CONTROL 2 på speldatorn, och trycka på START kan en andra spelare hoppa in i en pågående strid. Orden SELECT PLAYER börjar nu blinka längst upp i det högra hörnet. Vicka styrkulan D på styrplattan 2 åt vänster eller höger för att välja kämpe, tills namn och bild på önskad kämpe syns, och tryck sedan på knappen A, B, C eller START. Spelare 2:s kämpe kommer att hoppa in i striden från höger

MEEDOEN MET EEN SPEL DAT AL AAN DE GANG IS

Een tweede speler kan meedoen aan een spel dat al aan de gang is door zijn controller in Control Port 2 van het Mega Drive systeem te pluggen en daarna op de Start Toets van zijn of haar eigen controller te drukken. De woorden "Select Player" (kies een speler) zullen in de rechter bovenhoek van het scherm gaan knipperen. Speler 2 moet dan een Krijger kiezen door de R-toets naar links of naar rechts te drukken totdat de afbeelding van de door hem gewilde Krijger verschijnt. Daarna moet hij of zijn op Toets A, B of C of op de Start Toets drukken. De Krijger van Speler 2 zal vanaf de rechterkant de strijd binnenwallen

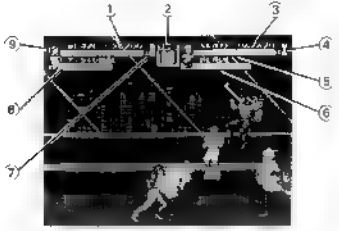
LIITTYMINEN PELIIN KESKEN PELIN

Toinen pelaaja voi liittyä pelin vaikka se olisi jo alkanut kytkemällä säätöliaipanssa Mega Drive järjestelmän liitinmeen 2, ja painamalla aloitusnäppäintä. Select Player alkaa vilkkua ruudun oikeassa yläkulmassa. Taistelijan valinta tapahtuu painamalla ensin suuntanäppäintä oikealle tai vasemmalle kunnes haluttu taistelijan nimi ja kuva ilmestyy ja painamalla sitten joko A, B, C tai aloitusnäppäintä. Pelaajan 2 taistelija putoaa luoksepäsn ruudun oikealle puolelle

SCREEN SIGNALS

Use the information at the top of the screen to plan your fighting strategies and keep track of your progress.

1. Player 1's Score
2. Time Remaining
3. Player 2's Score
4. Player 2's Remaining Fighters
5. Player 2's Life Gauge
6. Player 2's Opponent
7. Player 1's Remaining Fighters
8. Player 1's Opponent
9. Player 1's Life Gauge



BILDSCHIRMANZEIGEN

Oben im Bildschirm erscheinen nützliche Anzeigen, nach denen Sie sich richten können, um die richtige Kampfstrategie zu wählen und Ihren Fortschritt zu verfolgen.

1. Punktestand von Spieler 1
2. Restzeit
3. Punktestand von Spieler 2
4. Restliche Spielfiguren von Spieler 2
5. Stärkeanzeige von Spieler 2
6. Gegner von Spieler 2
7. Restliche Spielfiguren von Spieler 1
8. Gegner von Spieler 1
9. Stärkeanzeige von Spieler 1

SIGNAUX SUR L'ÉCRAN

Utilisez les informations en haut de l'écran pour décider de votre stratégie d'attaque et surveiller vos progrès.

1. Score du joueur 1
2. Temps restant
3. Score du joueur 2
4. Combattants restants du joueur 2
5. Jauge de vie du joueur 2
6. Adversaire du joueur 2
7. Combattants restants du joueur 1
8. Adversaire du joueur 1
9. Jauge de vie du joueur 1

SEÑALES EN PANTALLA

Utilice la información que aparecerá en la parte superior de la pantalla para planear sus estrategias de lucha y para estar al tanto de su progreso.

1. Puntuación del jugador 1
2. Tiempo restante
3. Puntuación del jugador 2
4. Luchadores restantes del jugador 2
5. Indicador de vida del jugador 2
6. Oponente del jugador 2
7. Luchadores restantes del jugador 1
8. Oponente del jugador 1
9. Indicador de vida del jugador 1

SEGNALI SULLO SCHERMO

Usate le informazioni visualizzate in alto sullo schermo per decidere la vostra strategia d'attacco e tenere d'occhio i vostri progressi.

1. Punteggio del giocatore 1
2. Tempo rimanente
3. Punteggio del giocatore 2
4. Lottatori rimanenti del giocatore 2
5. Misuratore di vita del giocatore 2
6. Avversario del giocatore 2
7. Lottatori rimanenti del giocatore 1
8. Avversario del giocatore 1
9. Misuratore di vita del giocatore 1

DET SOM VISAS PÅ SKÄRMEN

Använd dig av den information som syns längst upp på skärmen för att planera dina taktiska stridsgrepp, och samtidigt se vilka framgångar du haft hittils.

1. Antal poäng hos spelare 1
2. Tidtagarur TIME med återstående tid
3. Antal poäng hos spelare 2
4. Antal kvarvarande kämpar för spelare 2
5. Livsmätare för spelare 2
6. Spelare 2:s motståndare
7. Anta. kvarvarande kämpar för spelare 1
8. Spelare 1:s motståndare
9. Livsmätare för spelare 1

WAT STAAT ER OP HET SCHERM

Gebruik de informatie bovenin het scherm om jouw vecht strategieen uit te stippelen en om op de hoogte te blijven van jouw vorderingen.

1. Score Speler 1
2. Overgebleven Tijd
3. Score Speler 2
4. Aantal Spelers Over Speler 2
5. Levensmeter Speler 2
6. Tegenstander Speler 2
7. Aantal Spelers Over Speler 1
8. Tegenstander Speler 1
9. Levensmeter Speler 1

VIESTIT JA ILMAISUT

Ruudun yläreunassa näkyvät tiedot ovat tärkeä apu kun teet sotasuunnitelmiasi.

1. 1 pelaajan pisteet
2. Ajastin
3. 2 pelaajan pisteet
4. 2 pelaajan jäljellä olevat henget
5. 2 pelaajan elinvoimamittari
6. 2 pelaajan vastustaja
7. 1 pelaajan jäljellä olevat henget
8. 1 pelaajan vastustaja
9. 1 pelaajan elinvoimamittari

Life Gauge: When the Life Gauge runs out, its owner falls and is defeated. Enemy Life Gauges vary in length. A star above a silver Life Gauge shows an enemy with twice the stamina of the average slimeball — when the silver Gauge runs out, it will be replaced by a yellow Life Gauge. If an enemy's Life Gauge is silver with two stars beneath it, he will have three times the stamina of a normal enemy.

Stärkeanzeige: Wenn die Stärkeanzeige ganz zusammengeschrumpft ist, fällt die Spielfigur und ist besiegt. Die Stärke der Feinde ist unterschiedlich. Ein Stern über einer silbernen Stärkeanzeige zeigt einen Feind, der doppelt so stark ist wie ein normaler Schurke — wenn seine silberne Stärkeanzeige ganz zusammengeschrumpft ist, bekommt er eine gelbe. Wenn ein Gegner eine silberne Stärkeanzeige mit zwei Sternen hat, hat er dreimal so viel Ausdauer wie ein normaler Feind!

Jauge de vie: Quand la jauge de vie d'un joueur est vide, il tombe et il a perdu. Les jauges de vie de ennemi varient beaucoup. Une étoile au dessus d'une jauge de vie argent signifie que l'ennemi a deux fois plus de résistance qu'un voyou ordinaire — quand la jauge de vie argent disparaît, elle est remplacée par une jauge jaune. Si l'ennemi a une jauge de vie argent avec deux étoiles, il a trois fois plus de résistance qu'un voyou ordinaire.

Indicador de vida: Cuando el indicador de vida se agota, su dueño cae y es derrotado. El indicador de vida del enemigo varía de longitud. La estrella en la parte superior del indicador de vida color plata indica un enemigo que posee el doble de resistencia que el indicado por la bola pequeña — cuando el indicador plata se agote, será reemplazado por uno amarillo. Si el indicador de vida del enemigo es plata con dos estrellas debajo de él, el enemigo tendrá el triple de resistencia que un enemigo normal.

Time Remaining: You'll have 99 seconds to defeat all the criminal elements that come after you in each section. When you clear each section, either the scene changes or a "Go" arrow appears, and the clock starts over again. Also if you lose a Fighter in the course of the battle, the clock will start over.

Restzeit: Sie haben 99 Sekunden um alle kriminellen Elemente in jeder Spielsektion zu besiegen. Wenn Sie eine Spielsektion geschafft haben, wechselt entweder die Szene, oder ein "GO"-Pfeil erscheint, und die Uhr beginnt erneut zu ticken. Wenn Sie einen Fighter im Kampf verlieren, beginnt die Uhr ebenfalls erneut von Anfang an herunterzuzählen.

Temps restant: Vous avez 99 secondes pour vaincre les ennemis dans chaque étape. Quand vous avez terminé une étape, la scène change ou bien une flèche "Go" apparaît et l'horloge est remise à zéro. Si vous perdez un combattant, l'horloge est également remise à zéro.

Tiempo restante: Usted tiene 99 segundos para derrotar a todos los elementos criminales que le persigan en cada sección. Cuando usted limpie la sección, cambiará la escena o aparecerá una flecha indicadora con la palabra "Go" (vaya), y el reloj se activará nuevamente. Si usted ha perdido un luchador en el curso de la batalla, el reloj comenzará desde cero.

Misuratore di vita: Quando il misuratore di vita di un lottatore finisce cade ed è perduto. I misuratori di vita del nemico hanno lunghezze diverse. Una stella sopra un misuratore di vita argentato significa che il nemico possiede un'energia due volte superiore alla media — quando il misuratore di vita argentato finisce viene sostituito da uno giallo. Se il misuratore di vita del nemico è argentato con due stelle a lato, significa che possiede un'energia di tre volte superiore al normale.

Livsmätare: En kämpe faller omkull, och är besegrad, när livsmätaren för den kämpen tar slut. Fiendernas livsmätare varierar i längd. En stjärna ovanför en silverfärgad livsmätare betyder att fienden är dubbelt så stark som avskummens genomsnittskämpe. Den silverfärgade livsmätaren ersätts av en gul livsmätare, när den tagit slut. Om en fiendes livsmätare är silverfärgad och två stjärnor syns under mätaren, så betyder det att denna fiende är tre gånger starkare än normalt.

Levensmeter: Als de Levensmeter leeg is, is de eigenaar verslagen en zal hij neervallen. De Levensmeters van vijanden variëren in lengte. Een ster boven een zilveren Levensmeter is van een vijand met twee keer zoveel uithoudingsvermogen als de gemiddelde slijmbal — als de zilveren Levensmeter op is, zal hij vervangen worden door een gele Levensmeter. Als de Levensmeter van de vijand zilver gekleurd is met twee sterren eronder, zal hij drie keer meer uithoudingsvermogen hebben dan de normale vijand.

Elinvoimamittari: Kun elinvoimamittari on tyhjä, sen omistaja kaatuu hävinneenä. Eri vihollisilla on eri verran elinvoimaa. Jos viholliselta on hopeanvärinen elinvoimamittari jonka alla on tähti häneltä on kaksi kertaa enemmän elinvoimaa kuin tavallisella roistolta. Kun hopeinen mittari on lopussa täysi keltainen elinvoimamittari ilmestyy sen tilalle. Jos viholliselta on hopeanvärinen elinvoimamittari jonka alla on kaksi tähteä, häneltä on kolminkertainen elinvoima.

Tempo rimanente: Avete 99 secondi di tempo per sconfiggere gli elementi criminali che vi trovate difronte su ciascuna sezione del gioco. Quando ripulite una sezione, la scena cambia oppure appare una freccia con suscritto "Go" e l'orologio viene azzerato. Inoltre se perdete un lottatore nel corso della battaglia, l'orologio viene azzerato.

Återstående tid TIME: Du har 99 sekunder på dig, i varje delsteg att besegra alla brottsliga element som ger sig på dig. När du har klarat av en delstrid, så ändras bakgrundsmiljön, eller så visas en pil, och tidtagaruret börjar räkna ned på nytt. Nedräkningen börjar också om, ifall du förlorar en kämpe under det att striden pågår.

Overgebleven Tijd: Je krijgt 99 seconden om alle criminelen die in ieder gedeelte achter jou aan komen te verslaan. Als je een gedeelte met goed gevolg hebt volbracht, verandert het decor of er zal een "Go" pijl verschijnen en de klok zal weer opnieuw beginnen.

Ajastin: Aikaa on alussa 99 sekuntia ja kaikki alueen konnat täytyy nujertaa ennenkuin se loppuu kesken. Kun olet päässyt alueen läpi, maisema muuttuu tai "Go" merkki ilmestyy, ja aika alkaa jälleen alusta. Ajastin alkaa jälleen alusta myös jos taistelijasi menettää henkensä.

Should you not clear a certain area by the time the timer reaches 00 the words "Time Over" appear, and you lose a Fighter. Your Fighter will receive a full Life Gauge at the beginning of each new Stage.

Wenn Sie einen Spielbereich nicht schaffen, bevor die Zählung 00 erreicht, erscheint die Meldung "Time Over" (Zeit abgelaufen), und Sie verlieren einen Fighter. Der neue Fighter startet immer mit einer vollen Stärkeanzeige am Anfang einer neuen Runde.

Si vous ne terminez pas une étape avant que la minuterie atteigne 00, les mots "Time Over" apparaissent et vous perdez un combattant. Votre combattant reçoit une jauge de vie pleine au début de chaque étape.

En caso de que usted no pueda pasar cierta área mientras el temporizador llega a 00, aparecerán las palabras "Time Over" (fin del tiempo), y usted perderá un luchador. Su luchador recibirá un indicador lleno de energía de vida al comienzo de cada nueva etapa.

ITEMS

As you fight the Syndicate's evil legions, you'll come across items that can help you through the battle. These items are hidden inside various receptacles: garbage cans, furniture, crates and boxes, oil drums, roadblocks, "alien eggs," piles of sandbags, even arcade machines. Attack the receptacle to destroy it, then pick up the item by moving over it and pressing Button B.

GEGENSTÄNDE

Im Spiel finden Sie immer wieder Gegenstände, die Ihnen helfen können. Manche sind in Behältern verborgen: Mülltonnen, Möbel, Kisten und Kartons, Ölfässer, Straßensperren, "Weltraumeier", Sandsackbarrieren, sogar Spielhallenmaschinen! Greifen Sie die Behälter an, um an die Gegenstände heranzukommen, und heben Sie die Gegenstände auf, indem Sie sich darüberbewegen und Taste B drücken.

ACCESSOIRES

Tandis que vous combattez les hordes diaboliques du Syndicat, vous trouverez des accessoires qui peuvent vous aider. Ces accessoires sont cachés dans des réceptacles différents: poubelles, meubles, caisses et boîtes, bidons d'huile, barrages routiers, "oeufs aliens", piles de sacs de sable, et même des machines d'Arcade! Détruisez le réceptacle, allez sur l'accessoire et appuyez sur la touche B pour le prendre.

ARTÍCULOS

A medida que usted luche contra las legiones malvadas del Sindicato, encontrará artículos que pueden ayudarlo en la batalla. Estos artículos están escondidos dentro de diversos recipientes: latas de basura, muebles, cajones y cajas, tanques de aceite, barricadas, "huevos alienígenas", pilas de sacos de arena, ¡y también en máquinas con forma de arcada! Ataque el recipiente y destrúyalo, luego recoja el artículo moviéndose sobre él y presionando el botón B.

Se non riuscite a terminare una certa area entro il tempo a disposizione, le parole "Time Over" appariono sul display e perdete un lottatore. Il vostro lottatore riceve un misuratore di vita all inizio di ogni livello

Orden TIME OVER (tiden slut) visas, och du förlorar en kämpe, när du inte har lyckats rensa området innan tidtagarurat visar 00. Din kämpe får en full livsmätare vid början av varje ny strid

Als je een bepaald gebied niet binnen de tijd dat de timer 00 bereikt weet te volbrengen zullen de woorden "Time Over" verschijnen en zal jij een Knyger verliezen. Jouw Knyger ontvangt weer een volle Levensmeter aan het begin van een nieuw Gebied

Jos et ole päässyt alueen läpi ennen kuin ajastin päätyy lukemaan 00. "Time Over" viesti ilmestyy, ja menetät yhden pelaajan. Elinvoimamittarisi täyttyy aina kun aloitat uuden tason.

ELEMENTI

Quando iniziate la vostra lotta contro le orde diaboliche del "Sindacato" troverete degli elementi che vi aiuteranno nel corso della lotta. Questi elementi sono nascosti in diversi contenitori: bidoni della spazzatura, mobili, cestini e scatole, contenitori dell'olio, blocchi stradali, "uova aliene", pile di sacchi anche nelle macchinette delle sale di videogiochi! Distruggete contenitori, raccogliete l'elemento montandoci sopra e premete il tasto B

FÖREMÅL

Du kommer att hitta föremål längs vägen, vilka kan vara till hjälp när du ska slåss mot syndikatets fruktade ligor. Föremålen finns gömda inuti olika slags behållare, som t. ex. soptunnor, möbler, lådor, bensinfat, vägspärrar, främmande ägg, högar av sandsäckar och t o m varuautomater! Förstör behållaren genom att attackera den, och plocka sedan upp föremålet genom att ställa din kämpe ovanför föremålet och trycka på knappen B

VOORWERPEN

Als je tegen de kwaadaardige legioenen van het Syndicaat vecht, zal je Voorwerpen tegenkomen die jou kunnen helpen tijdens het gevecht. Deze Voorwerpen zijn verborgen in verschillende schuilplaatsen: vuilnisbakken, meubels, kratten en dozen, olie vaten, wegversperringen, "eieren van buitenaardse wezens", stapels zandzakken en zelfs in speelautomaten! Val de schuilplaatsen aan om ze te vernietigen, raap daarna het Voorwerp op door er overheen te lopen en op Toets B te drukken

ESINEET

Lyödät taistellessasi syndikaatin konnalegioonaa vastaan esineitä, jotka ovat avuksi tehtävässäsi. Ne ovat piilossa kaikenlaisissa eri paikoissa, kuten esim. roskapönttöissä, huonekaluissa, taatikoissa, öljytynnyreissä, tieesteissä, "hirvönmunissa," hiekkasäkkipinoissa — ja jopa pelikoneissa! Särje kätkö lyömällä sitä, ja poimi esine siirtymällä sen päälle ja painamalla B näppäintä

1 **Apple:** Restores a little bit of energy to your Fighter's Life Gauge

2 **Roast Chicken:** Completely fills your Fighter's Life Gauge!

3 **1UP:** Gives you an extra Fighter!

4 **Cash Bag.** Adds 1,000 points to your score

5 **Gold Bars:** Gives you a 5,000 point bonus!

1 **Apfel:** Stellt wieder ein bißchen Lebensenergie her

2 **Brathähnchen:** Füllt die Stärkeanzeige wieder komplett auf!

3 **1UP:** Gibt Ihnen einen neuen Fighter!

4 **Geldbeutel:** Gibt Ihnen 1.000 Punkte.

5 **Goldbarren:** Gibt Ihnen 5.000 Punkte!

1 **Pomme:** Rétablit un peu le niveau d'énergie de la jauge de vie de votre combattant

2 **Poulet rôti:** Remplit complètement la jauge de vie de votre combattant

3 **1UP:** Vous apporte un combattant supplémentaire

4 **Sac d'argent:** Ajoute 1 000 points à votre score.

5 **Lingots d'or:** Vous apporte 5 000 points de bonus

1 **Manzana:** Restaura un poquitín la energía del indicador de vida de su luchador

2 **Pollo asado:** ¡Llena completamente el indicador de vida de su luchador!

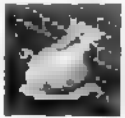
3 **1UP:** ¡Le otorga un nuevo luchador!

4 **Bolsa de dinero:** Adiciona 1.000 puntos a su puntuación

5 **Lingotes de oro:** ¡Agrega 5.000 puntos de gratificación!

1

2



3

1 **Mela:** Restituisce un po' di energia al misuratore di vita del vostro lottatore.

2 **Pollo arrosto:** Riempie completamente il misuratore di vita del vostro lottatore!

3 **1UP:** Avrete un lottatore extra!

4 **Sacchetti di monete:** Aggiungono 1 000 punti al vostro punteggio

5 **Lingotti d'oro:** Bonus di 5 000 punti!

1 **Äpple:** Ger tillbaka lite energi genom att fylla på din kämpes livsmätare

2 **Grillad kyckling:** Fyller upp din kämpes livsmålare helt!

3 **1UP:** ger dig en extra kämpe!

4 **Pengapåse:** Ger dig 1 000 extrapoäng.

5 **Guldtackor:** Ger dig 5 000 bonuspoäng!

1 **Appel:** Voegt weer een beetje energie toe aan de Levensmeter van de Krijger

2 **Gebraden Kip:** Vult de Levensmeter van de Krijger weer helemaal.

3 **1UP:** Geeft jou een extra Krijger!

4 **Geld Zak** Voegt 1 000 punten aan jouw score toe.

5 **Goud Staven:** Geeft jou 5 000 punten bonus!

1 **Omena:** Palauttaa hieman elinvoimaa taistelijasi elinvoimamittarin

2 **Paistettu kana:** Palauttaa taistelijasi elinvoimamittarin täysin!

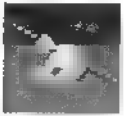
3 **1UP:** Antaa pelaajallesi lisähengen

4 **Rahasäkki** Antaa sinulle 1 000 pistettä lisää

5 **Kultaharkko:** Antaa sinulle 5 000 pistettä!

4

5



WEAPONS

You find these in the same receptacles as the items, lying on the ground, or in the hands of an enemy. A quick assault will force your enemy to drop his or her weapon, which you can then pick up by moving your Fighter over it and pressing Button B. Press Button B to use the weapon, or press Button B and C simultaneously to throw it (you may need to practice this).

- **knife**: It slices, dices and ventilates thugs at close range and it's a handy long-range weapon as well!

WAFFEN

Sie finden diese in den gleichen Behältern wie die Gegenstände. Oder sie liegen auf dem Boden, oder Feinde halten sie in der Hand. Ein schneller Angriff zwingt den Feind, seine Waffe fallenzulassen, die Sie dann aufheben können, indem Sie den Fighter darüberbewegen und Taste B drücken. Drücken Sie Taste B, um die Waffe zu verwenden, oder Taste B und C zusammen, um sie zu werfen (diese Technik müssen Sie wahrscheinlich ein wenig üben).

- **Messer**: Schneidet und sticht Feinde in der Nähe, und kann sich auch als praktische Waffe für große Reichweite erweisen!

ARMES

Vous les trouvez dans les mêmes réceptacles que les accessoires posées sur le sol ou dans les mains des ennemis. Un assaut rapide oblige l'ennemi à laisser tomber son arme que vous pouvez prendre en allant dessus et en appuyant sur la touche B. Appuyez sur la touche B pour utiliser l'arme ou appuyer simultanément sur les touches B et C pour la lancer (vous aurez besoin d'un peu d'entraînement pour y arriver).

- **Couteau**: Il découpe en tranches ou en dés les ennemis qui se trouvent près de vous mais c'est également une arme de longue portée!

ARMAS

Usted encontrará armas en los mismos recipientes de artículos esparcidos por el suelo, o en manos de un enemigo. Un rápido ataque forzará a su enemigo a dejar caer su arma, que usted podrá recoger moviendo a su luchador sobre la misma y presionando el botón B. Para usar el arma presione el botón B, o los botones B y C simultáneamente para arrojarla (es necesario practicar para lograr esto).

- **Cuchillo**: Rebana, corta en cubitos y ventila a los malvados que se acercan. Y ¡es también un arma arrojadiza de gran alcance!

ARMI

Le troverete nascoste negli stessi contenitori degli elementi al suolo o nelle mani del nemico. Un assalto veloce obbligherà il nemico a fare cadere l'arma che potete raccogliere facendo muovere il vostro lottatore sopra di essa e quindi premendo il tasto B. Premete il tasto B per usare l'arma o premete contemporaneamente i tasti B e C per tirarla (avete bisogno di un pò di pratica per eseguire questa mossa).

- **Coltello:** Affetta, taglia e sferza i malvagi quando si trovano nelle vicinanze, ma è nello stesso tempo un'utile arma a lungo raggio!

VAPEN

Vapnen hittar du i samma slags behållare som föremålen, liggande på marken eller i händerna på en fiende. Genom en snabb attack kan du tvinga din fiende att släppa ett vapen. Ställ din kämpe ovanför vapnet och tryck på knappen B, för att plocka upp vapnet. Tryck sedan på knappen B för att använda vapnet, eller samtidigt på knapparna B och C för att kasta vapnet (något som du kanske behöver träna på).

- **Kniv:** Du kan skära, stycka och sprätta upp gangsters på nära håll. Kniven är även ett bra långdistansvapen!

WAPENS

Je zult deze vinden in dezelfde schuilplaatsen als de Voorwerpen ze liggen op de grond, of in de handen van vijanden. Een snelle aanval zal jouw vijand dwingen om zijn wapen te laten vallen. Die kan jij dan oprapen door er met jouw Krijger over heen te gaan en op Toets B te drukken. Gebruik Toets B om het wapen te gebruiken, of druk Toets B en Toets C tegelijkertijd in om het wapen te gooien (het kan zijn dat je dit eerst moet oefenen).

- **Mes:** Het snijdt in plakken, snijdt in blokjes en doorboort bandieten die dichtbij staan en het is ook een handig wapen voor de lange afstand!

ASEET

Löydät aseita samoista paikoista kuin esineitäkin, sekä myös lojumassa maassa ja vihollisten hallussa. Voit pakottaa vihollisen pudottamaan aseensa hyökkäämällä ripeästi, ja poimia sen omaan käyttöösi siirtymällä sen pääle ja painamalla B näppäintä. Käytä asetta painamalla B näppäintä, tai heitä se painamalla B ja C näppäintä yhtä aikaa (tätä saattaa olla parasta harjoitella).

- **Veitsi:** Silpoo, kuutioi ja tuuletta likityöntekijöitä ähietäisyyksillä, ja on myös kätevä heittoase!

2 **Lead Pipe:** One strike will drop them in their tracks!

3 **Katana (Japanese sword):** Really improves your reach!

4 **Kunai:** A Ninja weapon that works as well as a knife!

5 **Bomb:** Usually thrown at you by your enemies. You can pick the bomb up before it explodes and throw it back at your enemies, but if you aren't quick, it will go off in your hand!

2 **Bleirohr:** Ein Schlag stoppt einen Feind sehr wirksam!

3 **Katana (japanisches Schwert):** Vergrößert Ihre Reichweite ganz

4 **Kunai:** Eine Ninja-Waffe, die auch als Messer fungiert!

5 **Bombe:** Wird normalerweise von Ihren Feinden geworfen. Sie können die Bombe aufheben, bevor sie explodiert und sie gegen die Feinde zurückwerfen. Aber wenn Sie nicht schnell sind, explodiert sie Ihnen in der Hand!

2 **Tuyau de plomb:** Un coup devrait suffire à stopper l'ennemi!

3 **Katana (sabre japonais):** Sa longueur permet d'atteindre les ennemis plus facilement!

4 **Kunai:** Une arme ninja aussi efficace qu'un couteau!

5 **Bombe:** Les ennemis les lancent sur vous. Vous pouvez les prendre avant qu'elles n'explosent et les relancer sur les ennemis mais soyez rapide sinon elles risquent d'exploser entre vos mains!

2 **Caño de plomo:** ¡Un solo garrotazo y caerán sobre sus pisadas!

3 **Katana (espada japonesa):** ¡Mejora realmente su alcance

4 **Kunai:** ¡Arma Ninja que labaja también como un cuchillo!

5 **Bomba:** Generalmente el enemigo le arroja bombas. Usted puede recogerlas antes de que exploten y arrojárselas nuevamente a ellos, pero si usted no es lo suficientemente rápido explotarán en su mano!

2

3

2 **Sbarra di acciaio:** Un colpo sul nemico ed è steso!

3 **Katana (spada giapponese):** Migliora il vostro campo di azione!

4 **Kunai:** Un arma ninja che può essere usata anche come coltello!

5 **Bomba:** Generalmente vi vengono lanciate contro dal nemico. Potete raccoglierle prima che esplodano e rilanciarle contro, ma se non siete abbastanza veloci, vi scoppiano in mano!

2 **Stynör:** Ett enda slag får en fiende att falla omkull direkt!

3 **Katana (japanskt svärd):** Ger dig betydligt större räckvidd!

4 **Kunai:** Ett ninjavapen som är minst lika bra som en kniv!

5 **Bomb:** Kastas vanligtvis mot dig av dina fiender. Du kan plocka upp bomben innan den exploderar och sedan kasta tillbaka den på dina fiender, men den kommer att explodera i handen om du inte är tillräckligt snabb!

2 **Loden Pijp:** Eén slag zal vijanden in hun eigen voetsporen doen neervallen!

3 **Katana (Japans zwaard):** Zal jouw bereik echt verbeteren!

4 **Kunai:** Een Ninja wapen dat net zo goed werkt als een mes!

5 **Bom:** Meestal worden ze naar jou toegegooid door jouw vijanden. Je kunt ze oprapen voordat ze exploderen en terug gooien naar jouw vijanden. Maar als je niet snel genoeg bent, zal hij in je eigen handen exploderen!

2 **Lyijyputki:** Kaataa vihollisen yhdellä iskulla!

3 **Katana (japanilainen miekka):** Parantaa ulottuvuuttasi komeasti!

4 **Kunai:** Ninja-ase joka toimii yhtä hyvin kuin veitsikin!

5 **Pommi:** Saapuu yleensä tuoksesi vihollisen heittämänä. Voit poimia sen ja heittää sen takaisin, mutta jos et ole tarpeeksi nopea, se voi räjähtää käsissä!

4

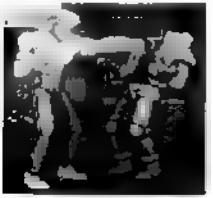
5

Weapons can be knocked out of your hands as well. If you're not careful. You can also drop them when you grab an enemy for a close assault. After you drop a weapon two or three times, it disappears. You will also lose the weapon you are carrying when you proceed to the next scene.

ATTACK MOVES

REGULAR ATTACK: Button B

1. AXEL: Jab
2. BLAZE: Jab
3. MAX: Chop
4. SKATE: Jab



Waffen können Ihnen aus der Hand geschlagen werden, wenn Sie nicht aufpassen. Sie können Waffen auch verlieren, wenn Sie einen Feind beim Nahkampf greifen. Wenn Sie eine Waffe dreimal fallengelassen haben, verschwindet sie. Sie verlieren außerdem die Waffe, die Sie tragen, wenn Sie zur nächsten Szene weitergehen.

ANGRIFFSTECHNIKEN

NORMALER ANGRIFF: Taste B drücken

1. AXEL: Kurze Gerade
2. BLAZE: Kurze Gerade
3. MAX: Hieb
4. SKATE: Kurze Gerade

Soyez vigilant car les ennemis peuvent vous prendre vos armes. Vous pouvez également les faire tomber quand vous attrapez un ennemi lors d'un combat rapproché. Quand vous avez fait tomber une arme deux ou trois fois, elle disparaît. Vous perdez également l'arme que vous transportez quand vous passez à l'étape suivante.

Mouvements d'attaque

ATTAQUE ORDINAIRE: Touche B

1. AXEL: Jab
2. BLAZE: Jab
3. MAX: Coup du tranchant de la main
4. SKATE: Jab

El enemigo también puede hacerle saltar el arma de las manos si no toma precauciones. Usted también puede dejarla caer cuando agarre a un enemigo para una lucha cuerpo a cuerpo. Después que usted haya dejado caer el arma dos o tres veces ésta desaparecerá. Usted perderá el arma que está portando cuando pase a la próxima escena.

MOVIMIENTOS DE ATAQUE

ATAQUE NORMAL: Botón B

1. AXEL: Golpe rápido
2. BLAZE: Golpe rápido
3. MAX: Golpe bajo
4. SKATE: Golpe rápido

Le armi vi possono essere tolte d
mano se non state attenti. Potete
anche farle cadere quando
agguantate un nemico per un
assalto ravvicinato. Dopo che vi
cade un'arma per due o tre volte
sparisce. Perdete le armi che avete
con voi anche quando passate alla
scena successiva.

Vapnen kan slås ur dina egna händer också, om du inte är försiktig. Det kan också hända att du tappar vapnet när du grabbar tag i en motståndare i ett närangrepp. Vapnet försvinner när du har tappat det två eller tre gånger. Du blir också av med det vapen du har för tillfället, när du fortsätter till nästa delstrid.

Wapens kunnen ook uit je handen geslagen worden als je niet voorzichtig genoeg bent. Je kunt ze ook laten vallen als je een vijand pakt voor een aanval van dichtbij. Nadat je een wapen twee of drie keer hebt weggegooid zal hij verdwijnen. Je zult een wapen dat je draagt ook verliezen als je naar een ander scene gaat.

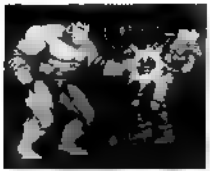
Vihollinen voi myös saattaa sinut pudottamaan aseesi, mikäli et ole kyllin varovainen. Voit myös itse pudottaa sen lähitaistelussa. Kun olet pudottanut aseen kaksi tai kolme kertaa se katoaa. Menetät myös aseesi siirtyessäsi seuraavalle alueelle.

MOSSE DI ATTACCO

ATTACCO NORMALE: Tasto B

1 AXEL: Jab
2 BLAZE: Jab
3 MAX: Fendente
4 SKATE: Jab

3



ATTACKER

VANLIG ATTACK. Knappen B

1 AXEL: Snyting
2 BLAZE: Snyting
3 MAX: Smocka
4 SKATE: Snyting

AANVAL BEWEGINGEN

NORMALE AANVAL: Toets B

1 AXEL: Stoot
2 BLAZE: Stoot
3 MAX: Slag
4 SKATE: Stoot

4

HYÖKKÄYSLIIKKEET

NORMAALIHYÖKKÄYS: B näppäin

1 AXEL: Lyönti
2 BLAZE: Lyönti
3 MAX: Kämmensyrjälyönti
4 SKATE: Lyönti

FURY: Button B pressed repeatedly

Each Fighter has a cycle of 4 to 5 regular attack moves. If you continue pressing Button B, the cycle will continue until your enemy falls away

AXEL Two Jabs, one Straight, a Middle Kick and a High Kick

BLAZE: Two Jabs, an Elbow Smash and a High Kick.

MAX Two Left Chops, a Right Punch, and a Hammer Punch

SKATE Two Left Jabs, a Heel Kick, and a Roller Kick with a Backflip

WUT: Taste B wiederholt drücken

Jeder Fighter hat eine Reihe von 4 oder 5 normalen Angriffstechniken. Wenn Sie Taste B gedruckt halten, werden diese der Reihe nach fortgesetzt, bis die Feinde aufgeben.

AXEL Zwei kurze Geraden, eine lange Gerade, ein Mittelkick und ein Hochkick.

BLAZE Zwei kurze Geraden, ein Ellenbogensmash und ein Hochkick

MAX. Zwei linke Hiebe, ein rechter Schlag und ein Hammerschlag

SKATE: Zwei linke kurze Geraden, ein Hackenkick und ein Rollerkick mit Flipflop.

DÉCHAÎNEMENT: Touche B enclenchée de façon répétée

Chaque combattant a un cycle de 4 ou 5 mouvements d'attaque ordinaires. Si vous maintenez la touche B enfoncée, le cycle continue jusqu'à ce que votre ennemi tombe

AXEL Deux jabs, un coup droit, un coup de pied moyen et un coup de pied élevé

BLAZE. Deux jabs, un coup de coude et un coup de pied élevé.

MAX. Deux coups du tranchant de la main gauche, un coup de poing droit et un martèlement de coups.

SKATE Deux jabs gauche, un coup de talon et un coup de pied enroulé avec un revers.

ANDANADA: Botón B presionado repetidamente

Cada luchador tiene un ciclo de 4 o 5 movimientos de ataque normales. Si usted prisiona repetidamente el botón B, el ciclo continuará hasta que su enemigo caiga.

AXEL. Dos golpes rápidos sin extensión de brazo, un recto, un puntapié a altura media y uno alto.

BLAZE Dos golpes rápidos sin extensión de brazo, un codazo y un puntapié alto

MAX Dos golpes bajos con la izquierda, un golpe con la derecha y un golpe tipo martillo

SKATE Dos golpes rápidos sin extensión de brazo con la izquierda, un talonazo, un puntapié giratorio y un salto de espalda

FURIA. Tasto B premuto ripetutamente

Ciascun lottatore possiede un ciclo di 4 o 5 mosse di attacco normale. Se si continua a premere il tasto B il ciclo continua fino a quando il nemico di turno non viene abbattuto

AXEL Due jab, un diretto, un calcio medio e un calcio alto

BLAZE Due jab una gomitata e un calcio alto.

MAX Due fendenti a sinistra, un pugno destro e un pugno martellante

SKATE Due jab a sinistra, un calcio di tacco e un calcio roteante con salto all indietro.

RASERIATTACK: Knappen B trycks in gång på gång

Varje kämpe utför varje vanlig attack i en serie om fyra till fem attacker Din kämpe kommer att fortsätta attackera tills fienden är slagen, när du fortsätter att trycka på knappen B

AXEL Två snytingar en rak höger, en miltspark och en hög spark

BLAZE Två snytingar, en armbågssmäll och en hög spark

MAX Två vänstersmockor, ett högerslag och en hammarsmäll

SKATE Två vänstersnytingar en hälspark och en baklänges kraftspark

WOEDE: Toets B meerdere keren achter elkaar ingedrukt

Iedere Krijger heeft een cyclus van 4 of 5 normale aanval bewegingen. Als je op Toets B blijft drukken, zal de cyclus doorgaan totdat de vijand uitgeschakeld is.

AXEL Twee Stoten een Directe, een Trap naar het Midden en een Hoge Trap

BLAZE Twee Stoten een Elleboog Stoot, en een Hoge Trap

MAX Twee Slagen, een Rechtse Stoot en een Hamer Stoot

SKATE. Twee Linkse Stoten, een Hiel Trap en een Achterwaartse Trap met de Rolleskates.

YHDISTELMÄHYÖKKÄYS. B näppäin toistuvasti

Kullakin taistelijalla on neljän tai viiden hyökkäysliikkeen käsittävä hyökkäysyhdistelmä Jos painat B näppäintä toistuvasti, käyt sen läpi yhä uudelleen kunnes vihollinen kaatuu

AXEL Kaksi lyöntiä, yksi suora, sekä keskikorkea ja korkea potku

BLAZE Kaksi lyöntiä yksi kyynärlyönti, ja korkea potku

MAX Kaksi vasenta kämmensyrjälyöntiä oikea lyönti ja vaserasyrkki.

SKATE Kaksi vasenta lyöntiä, kantapääpotku ja luistinpotku takavoltin kera

SINGLE ATTACK: Press and hold Button B, release

1. AXEL: High Kick
2. BLAZE: High Kick
3. MAX: Hammer Punch
4. SKATE: Roller Kick

EINZELNER ANGRIFF: Taste B gedrückt halten und loslassen

1. AXEL: Hoher Tritt
2. BLAZE: Hoher Tritt
3. MAX: Hammerschlag
4. SKATE: Rollerkick

ATTAQUE SIMPLE: Appuyez sur la touche B, maintenez enfoncée et relâchez

1. AXEL: Coup de pied élevé
2. BLAZE: Coup de pied élevé
3. MAX: Martèlement de coup
4. SKATE: Coup de pied enroulé

ATAQUE ÚNICO: Mantenga presionado el botón B, libérelo

1. AXEL: Puntapié alto
2. BLAZE: Puntapié alto
3. MAX: Golpe martillo
4. SKATE: Puntapié giratorio

BLITZ: D-Button twice in the same direction → Button B

1. AXEL: Grand Upper
2. BLAZE: Vertical Slash

BLITZ: Richtungstaste zweimal in gleiche Richtung → Taste B

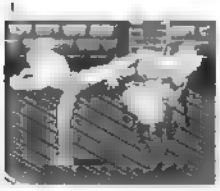
1. AXEL: Großer Uppercut
2. BLAZE: Vertikaler Hieb

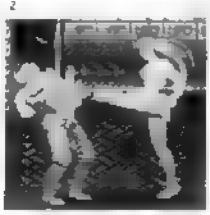
ATTAQUE ECLAIR: Appuyez deux fois sur la touche D dans la même direction → Touche B

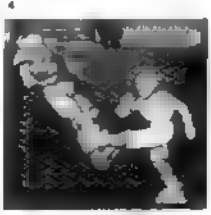
1. AXEL: Uppercut puissant
2. BLAZE: Entaille verticale

RELÁMPAGOS: Presione el botón D dos veces en la misma dirección y Botón B

1. AXEL: Golpe hacia arriba
2. BLAZE: Corte vertical







ATTACCO SINGOLO: Tenete premuto il tasto B, rilasciatelo

1 AXEL Calcio alto
2 BLAZE Calcio alto
3 MAX Pugno martellante
4 SKATE Calcio roteante

ENKEL ATTACK: Tryck in knappen B, håll den intryckt och släpp upp

1 AXEL Hög spark
2 BLAZE Hög spark
3 MAX Hammarsmäll
4 SKATE Kraftspark

ENKELE AANVAL Houd Toets B ingedrukt, en laat weer los

1 AXEL Hoge Trap
2 BLAZE Hoge Trap
3 MAX Hamer Stoot
4 SKATE Trap met Rollerskate

YKSITTÄISHYÖKKÄYS: Pidä ensin näppäintä B painettuna, ja vapauta se

1 AXEL Korkea potku
2 BLAZE Korkea potku
3 MAX Vasarasku
4 SKATE Luistinpotku

BLITZ: Il tasto D due volte nella stessa direzione → Tasto B

1 AXEL Montante potente
2 BLAZE Fendente verticale

BLIXTATTACK Styrkutan D två gånger åt samma håll → knappen B

1 AXEL Uppercut
2 BLAZE Lodrätt slag

FLITS: R-toets twee keer in dezelfde richting en Toets B

1 AXEL Grote Uppercut
2 BLAZE Verticale Veeg

MYRSKYHYÖKKÄYS: Suuntanäppäin kaksi kertaa samaan suuntaan → B näppäin

1 AXEL Väkevä yläkoukku
2 BLAZE Suora lämäytys

1

2

3 MAX Power Slide

4 SKATE Super Dash/Dynamite Head Butt

REAR ATTACK: Button B + Button C simultaneously

1 AXEL Backhand Punch

2 BLAZE 360° Foot Sweep

3 MAX Mule Kick

4 SKATE Backflip Kick

Note: Be sure your Fighter is not holding a weapon while attempting this move — otherwise the weapon will be thrown.

3 MAX Power Slide

4 SKATE Super Dash/Dynamit-Kopfstoß

RÜCKWÄRTSANGRIFF: Taste B + Taste C gleichzeitig

1 AXEL Rückhandschlag

2 BLAZE Rundum-Sweep

3 MAX Eselstritt

4 SKATE Flipflop-Tritt

Hinweis: Ihr Fighter darf keine Waffe halten wenn er diese Bewegung ausführen soll — er wirft er die Waffe

3 MAX Glissade puissante

4 SKATE Attaque fulgurante/Coup de tête ravageur

ATTAQUE ARRIERE: Touche B + touche C simultanément

1 AXEL Coup du revers de la main

2 BLAZE Coup de pied à 360°

3 MAX Coup de pied ruade

4 SKATE Coup de pied à revers

Remarque: Vérifiez que votre combattant ne transporte pas une arme quand il effectue ce mouvement, sinon elle tombe

3 MAX Deslizamiento de potencia

4 SKATE Super corte/Golpe dinamita

ATAQUE TRASERO. Botón B + Botón C simultáneamente

1 AXEL Golpe con el reverso de la mano

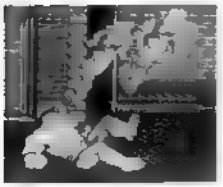
2 BLAZE Barrido giratorio de 360°

3 MAX Coz

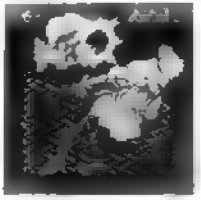
4 SKATE Puntapié con salto de espaldas

Nota: Asegúrese que su luchador no tenga un arma en la mano mientras intenta un movimiento de lo contrario el arma caerá.

3



4



3 MAX Scivolata magica

4 SKATE Super-attacco/Testata dinamite

ATTACCO DA DIETRO: Tasto B + Tasto C simultaneamente

1 AXEL Colpo di rovescio

2 BLAZE Pedata a gamba tesa a 360°

3 MAX Calcio a mulo

4 SKATE Calcio con salto all'indietro

Nota: Controllate che vostro soltatore non abbia in mano nessuna arma quando esegue questa mossa — altrimenti l'arma cade

3 MAX Kraftfull glidattack

4 SKATE Superstöt/Dynamitskalle

BAKÅTATTACK Knappen B + knappen C samtidigt

1 AXEL Backhandknock

2 BLAZE 360 graders fotsop

3 MAX Åsnespark

4 SKATE bakläng espark

OBS! Se till att din kämpe inte har något vapen i handen när han eller hon utför en bakåtattack, eftersom vapnet i så fall kommer att kastas iväg.

3 MAX Power Sliding

4 SKATE Super Slag/Dynamiet Kop Stoot

AANVAL VAN ACHTER: Toets B + Toets C tegelijk

1 AXEL Achterwaartse Stoot

2 BLAZE 360 graden Voet Veeg

3 MAX Muil Trap

4 SKATE Achterwaartse Trap

NB! Let op dat jouw Krijger geen wapen vasthoudt als je deze beweging probeert — anders zal je met het wapen gooien

3 MAX Voimakamppaus

4 SKATE Supersyöksy/ Dynamiittipusku

TAUSTAHYÖKKÄYS: B + C näppäimet yhtä aikaa

1 AXEL Takalyönti

2 BLAZE 360 asteen pyyhkäisy

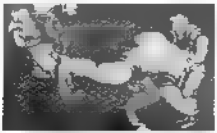
3 MAX Muulipotku

4 SKATE Takavolttipotku

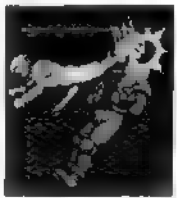
Huom Varmista ettei sinulla ole asetta kun käytät tätä hyökkäystä, koska muuten pudotat sen

2

3



4



JUMPS

JUMP ATTACK:
Button C → Button B

Press Button C to jump, then press Button B at the peak of the jump for an aerial attack.

① AXEL: Vertical Kick

② BLAZE: Roundhouse Kick

③ MAX: Super Hammer Punch

④ SKATE: Double Back Kick

1

SPRÜNGE

SPRUNGANGRIFF:
Taste C → Taste B

Drücken Sie Taste C, um zu springen, und danach Taste B an der höchsten Stelle im Sprung für einen fliegenden Angriff.

① AXEL: Vertikaler Tritt

② BLAZE: Roundhouse-Tritt

③ MAX: Super-Hammerschlag

④ SKATE: Doppelter Rückwärtstritt

SAUTS

ATTAQUE EN SAUTANT:
Touche C → Touche B

Appuyez sur la touche C pour sauter, puis appuyez sur la touche B au sommet du saut pour effectuer une attaque aérienne.

① AXEL: Coup de pied vertical

② BLAZE: Coup de pied circulaire

③ MAX: Super martèlement de [redacted]

④ SKATE: Double coup de pied arrière

2

SALTOS

ATAQUE CON SALTO:
Botón C y Botón B

Presione el botón C para saltar y luego presione el botón B en el pico del salto para obtener un ataque [redacted]

① AXEL: Puntapié vertical

② BLAZE: Puntapié giratorio

③ MAX: Super golpe martillo

④ SKATE: Doble puntapié de espaldas

SALTI

ATTACCO CON SALTO: Tasto C + Tasto B

Premete il tasto C per saltare e quindi il tasto B quando siete al massimo per un attacco in aria.

1 AXEL Calcio verticale

2 BLAZE Calcio circolare

3 MAX Pugno supermartellante

4 SKATE Calcio all'indietro doppio

HOPPA

HOPPATTACKER: Knappen C + knappen B

Tryck på knappen C för att hoppa. Tryck på knappen B i toppen av hoppet för att utföra en flygande hoppattack.

AXEL Lodrät kick

2 BLAZE Rundhuskick

3 MAX Superhammarsmäll

4 SKATE Dubbel bakåtspark

SPRONGEN

SPRONG AANVAL: Toets C dan Toets B

Druk op Toets C om te springen, druk daarna op Toets B, op het hoogtepunt van de sprong, voor een aanval in de lucht.

1 AXEL Verticale Trap

2 BLAZE Roundhouse Trap

3 MAX Super Hamer Stoot

4 SKATE Dubbele Achterwaartse Trap

HYPYT

HYPPYHYÖKKÄYS: Näppäin C + näppäin B

Hyppää käyttäen näppäintä C ja hyökkää ilmasta käyttäen näppäintä B.

1 AXEL Pystysuora potku

2 BLAZE Kierrepotku

3 MAX Supervasaraisku

4 SKATE Kaksoistakavolttipotku

3

4

JUMP KICK: D-Button (left or right) + Button C + Button B

Press the D-Button in the direction you want your Fighter to attack

1 AXEL: Side Kick

2 BLAZE: Side Kick

3 MAX: Drop Kick

4 SKATE: Side Kick

SPRUNG-KICK: Richtungstaste (links oder rechts) + Taste C → Taste B

Drücken Sie die Richtungstaste in der Richtung, in der Ihr Kämpfer angreifen soll.

1 AXEL: Seitlicher Tritt

2 BLAZE: Seitlicher Tritt

3 MAX: Dropkick

4 SKATE: Seitlicher Tritt

COUP DE PIED EN SAUTANT: Touche D (vers la gauche ou la droite) + Touche C → Touche B

Appuyez sur la touche D dans la direction dans laquelle vous souhaitez attaquer

1 AXEL: Coup de pied latéral

2 BLAZE: Coup de pied latéral

3 MAX: Coup de pied tombant

4 SKATE: Coup de pied latéral

SALTOS CON PUNTAPIÉ. Botón D (hacia izq. o der.) + botón C, y botón B

Presione el botón D en la dirección que desee que el luchador ataque

1) AXEL: Puntapié latera

2 BLAZE: Puntapié lateral

3 MAX: Puntapié en caída

4 SKATE: Puntapié lateral

1

2

CALCIO CON SALTO: Tasto D (sinistra o destra) + Tasto C → Tasto B

Premere tasto D nella direzione in cui volete che attacchi il vostro lottatore

1 AXEL: Calcio laterale

2 BLAZE: Calcio laterale

3 MAX: Calcio di rimbalzo

4 SKATE: Calcio laterale

HOPPSPARKAR: Styrkulan D (åt vänster eller höger) + knappen C → knappen B

Vicka styrkulan D åt det håll du vill att din kämpe ska attackera.

1 AXEL: Sidospark

2 BLAZE: Sidospark

3 MAX: Knockspark

4 SKATE: Sidospark

SPRONG TRAP: R-toets (links of rechts) + Toets C daarna Toets B

Druk de R-toets in de richting waarin je wilt dat je Krijger aanvalt

1 AXEL: Trap Opzij

2 BLAZE: Trap Opzij

3 MAX: Trap van Boven

4 SKATE: Trap Opzij

HYPPYPOTKU: Näppäin D vasemmalle tai oikealle + näppäin C → näppäin B

Paina suuntanäppäintä siihen suuntaan johon haluat hyökätä

1 AXEL: Sivupotku

2 BLAZE: Sivupotku

3 MAX: Pudotuspotku

4 SKATE: Sivupotku

3

4

DROP ATTACK Button C → D-Button DOWN + Button B

1 AXEL Knee Press

2 BLAZE Flying Chop

3 MAX Elbow Drop

4 SKATE Roller Press

DROP-ATTACKE: Taste C → Richtungstaste nach unten + Taste B

1 AXEL Kniedemme

2 BLAZE Fliegender Hieb

3 MAX Ellenbogen-Drop

4 SKATE Rollquetsche

ATTAQUE EN TOMBANT: Touche C → Touche D vers le bas + Touche B

1 AXEL Pression du genou

2 BLAZE Coup tranchant en vol

3 MAX Chute du coude

4 SKATE Rouleau-presseur

ATAQUE EN CAIDA: Botón C, y Botón D hacia abajo + botón B

1 AXEL Prensa de rodillas

2 BLAZE Corte volador

3 MAX Caída de codo

4 SKATE Prensa giratoria

1

2

ATTACCO IN CADUTA:
Tasto C → Tasto D DOWN + Tasto B

1 AXEL Ginocchiata

2 BLAZE Fendente in volo

3 MAX Gomitata

4 SKATE Schiacciata roteante

KNOCKATTACKER:
Knappen C → styrkulan D NEDÅT + knappen B

1 AXEL Knätryckare

2 BLAZE Flygande smocka

3 MAX Armbågsknock

4 SKATE Ångvält

AANVAL VAN BOVEN:
Toets C daarna R-toets OMLAAG + Toets B

1 AXEL Knie Stoot

2 BLAZE Vliegende Slag

3 MAX Elleboog Stoot

4 SKATE Rolschaats Trap

PUDOTUSHYÖKKÄYS:
Näppäin C → suuntanäppäin alas + näppäin B

1 AXEL Polvipressi

2 BLAZE Lentävä kämmensyrjäisku

3 MAX Kyynärpäälyönti

4 SKATE Luistinpressi

3

4

HOLDING AN OPPONENT

If you move your Fighter close enough to an opponent, he or she will grab that opponent by the shoulders. Wreak some heavy damage with the following moves.

HALTEGRIFFE

Wenn Sie mit Ihrem Fighter nahe genug am Gegner sind, greift er den Gegner bei den Schultern. Sie können die folgenden Techniken wirksam einsetzen:

MAINTIEN D'UN ADVERSAIRE

Si vous rapprochez suffisamment votre combattant d'un adversaire, il peut l'attrapper par les épaules. Vous pouvez lui causer de sérieux dommages avec les mouvements suivants:

SUJETANDO AL OPONENTE

Si usted mueve a su luchador lo suficientemente cerca de un oponente, él o ella sujetará al oponente por los hombros. Castigue para producirle daños graves por medio de los siguientes movimientos:

FLURRY: Button B pressed repeatedly

Each Fighter has a cycle of 2 to 3 attack moves. If you continue pressing Button B, the cycle will continue until your enemy falls away.

FLURRY: Taste B wiederholt drücken

Jeder Fighter hat einen Zyklus von 2 bis 3 Angriffsbewegungen. Wenn Sie Taste B drücken, wird der Zyklus fortgesetzt, bis der Gegner zu Boden geht.

RAFALE: Appuyez de façon répétée sur la touche B

Chaque combattant a un cycle de 2 ou 3 mouvements d'attaque. Si vous maintenez la touche B enfoncée, le cycle continue jusqu'à ce que votre ennemi tombe.

ANDANADA: Botón B presionado repetidamente

Cada luchador tiene 2 a 3 ciclos de movimientos de ataque. Si usted continúa presionando repetidamente el botón B, el ciclo se repetirá hasta que su enemigo caiga.

PER AGGUANTARE UN AVVERSARIO

Se muovete il vostro lottatore abbastanza vicino a un avversario, lo potete agguantare per le spalle. Potete fargli dei male con le seguenti mosse:

ATT HÅLLA I EN MOTSTÅNDARE

Din kämpe kommer att grabba tag sin motståndares axlar om du flyttar honom eller henne tillräckligt nära motståndaren. Tillfoga dina fiender stor skada med hjälp av följande rörelser:

VASTHOUDEN VAN EEN TEGENSTANDER

Als je jouw Krijger dicht genoeg bij een tegenstander plaatst, zal hij of zij die tegenstander bij de schouders pakken. Richt zware schade aan met de volgende bewegingen:

VASTUSTAJAN SITOMINEN

Jos siirryt tarpeeksi lähelle vastustajaa, taistelijasi tarttuu tätä olkapäistä. Aiheuta suuria tuhoa seuraavilla liikkeillä:

RAFFICA: Tasto B premuto ripetutamente

Ciascun giocatore possiede un ciclo di 2 o 3 mosse di attacco. Se continuate a premere il tasto B, il ciclo continua fino a quando il nemico cade a terra.

ÖVERRASKNINGSATTACK: Knappen B trycks in gång på gång

Varje kämpe utför varje anfall i en serie om två till tre attacker. Din kämpe kommer att fortsätta attackera, tills fienden är slagen, när du fortsätter att trycka på knappen B.

VLAAG: Toets B meerdere keren achter elkaar ingedrukt

Elke Krijger heeft een cyclus van 2 of 3 aanval bewegingen. Als je op Toets B blijft drukken, zal de cyclus doorgaan totdat de vijand uitgeschakeld is.

HYÖKKÄYSTUISKU: B näppäin painettuna toistuvasti

Kullakin taistelijalla on 2 - 3 liikkeen sarja. Jos painat näppäintä B toistuvasti, toistat sitä kunnes vihollinen kaatuu.

AXEL: Knee Kick followed by a Head Butt.

BLAZE: Knee Kick followed by a Throw

MAX: Bear Punch

SKATE: Two Heads Butts followed by an Elbow Smash

POWER BLOW: Wait one second, then press Button B

① AXEL: Head Butt

② BLAZE: Throw

③ SKATE: Head Butt

AXEL: Kniekick, gefolgt von einem Kopfstoß.

BLAZE: Kniekick, gefolgt von einem Wurf

MAX: Bärenschlag.

SKATE: Zwei Kopfstöße, gefolgt von einem Ellenbogensmash

POWER BLOW: Eine Sekunde warten, dann Taste B drücken.

① AXEL: Kopfstoß

② BLAZE: Wurf

③ SKATE: Kopfstoß

AXEL: Coup de genou suivi d'un coup de tête.

BLAZE: Coup de genou suivi d'une projection.

MAX: Coup de poing fracassant.

SKATE: Deux coups de tête suivis d'un coup de coude.

COUP PUISSANT: Attendez une seconde, puis appuyez sur la touche B

① AXEL: Coup de tête

② BLAZE: Projection

③ SKATE: Coup de tête

AXEL: Rodillazo seguido de golpe de cabeza.

BLAZE: Rodillazo seguido de un lanzamiento.

MAX: Golpe del oso.

SKATE: Dos golpes de cabeza seguidos de un codazo.

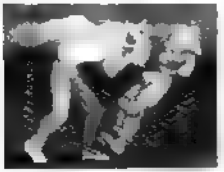
GOLPES DE POTENCIA: Espere un segundo y luego presione el botón B

① AXEL: Golpe de cabeza

② BLAZE: Lanzamiento

③ SKATE: Golpe de cabeza

1



2

AXEL Ginocchiata seguita da testata

BLAZE Ginocchiata seguita da atterramento

MAX Pugno massacrante

SKATE Due testate seguite da una gomitata

AXEL Knäspark följt av en skalle.

BLAZE Knäspark följt av ett kast

MAX Björnsmäll

SKATE Två skallar följt av en armbågssmäll

AXEL Knie Stoot gevolgd door Kop Stoot.

BLAZE Knie Stoot gevolgd door een Worp

MAX Beer Stoot

SKATE Twee Kop Stoten gevolgd door een Elleboog Stoot.

AXEL Polvipotku ja pusku

BLAZE Polvipotku ja heitto.

MAX Karhunlälmäys

SKATE Kaksi puskua ,a kyynärpäälyönti.

COLPI POTENTI: Aspettate un secondo quindi premete il tasto B

1 AXEL Testata
2 BLAZE Atterramento
3 SKATE Testata

KRAFTSTÖTAR: Vänta en sekund, och tryck sedan på knappen B

1 AXEL Skalle
2 BLAZE Kast
3 SKATE Skalle

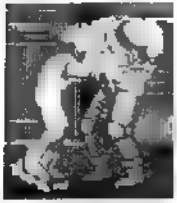
KRACHT STOOT: Wacht een moment en druk daarna op Toets B

1 AXEL Kop Stoot
2 BLAZE Worp
3 SKATE Kop Stoot

VOIMALYÖNTI: Odota sekunti ennen kuin painat B näppäintä

1 AXEL Pusku
2 BLAZE Heitto
3 SKATE Pusku

3



FLURRY: D-Button pressed TOWARD Opponent + Button B pressed repeatedly

AXEL: Four Knee Kicks

BLAZE: Two Knee Kicks and an Elbow Smash

MAX: Two Knee Kicks followed by a Head Butt

BODY THROW: D-Button pressed AWAY FROM Opponent + Button B

1 AXEL: Back Throw
2 BLAZE: Back Sacrifice Throw
3 MAX: Brain Buster
4 SKATE: Roller Uppercut

FLURRY: Richtungstaste ZUM GEGNER HIN drücken + Taste B wiederholt drücken

AXEL: Vier Kniekicks
2 BLAZE: Zwei Kniekicks und ein Ellenbogensmash.
3 MAX: Zwei Kniekicks, gefolgt von einem Kopfstoß

KÖRPERWURF: Richtungstaste VOM GEGNER WEG drücken + Taste B drücken

1 AXEL: Rückwurf
2 BLAZE: Rückwärts-Totalwurf
3 MAX: Brain Buster
4 SKATE: Gerolltер Aufwärtshaken

RAFALE: Touche D enclenchée vers l'adversaire + Touche B enclenchée de façon répétée

AXEL: Quatre coups de genou
2 BLAZE: Deux coups de genou et un coup de coude
3 MAX: Deux coups de genou suivis d'un coup de tête

PROJECTION DU CORPS: Touche D enclenchée à l'inverse de l'adversaire + Touche B

1 AXEL: Projection arrière
2 BLAZE: Projection arrière meurtrière
3 MAX: Coup de tête
4 SKATE: Uppercut enroulé

2

ANDANADA: Botón D presionado para alejarse del oponente + botón B

AXEL: Cuatro rodillazos.

BLAZE: Dos rodillazos y un codazo.

MAX: Dos rodillazos y un cabezazo

LANZAMIENTO CON EL CUERPO: Botón D presionado para separarse del oponente + botón B

1 AXEL: Lanzamiento de espaldas
2 BLAZE: Lanzamiento mortal de espalda
3 MAX: Rompimiento de cráneo
4 SKATE: Golpe giratorio

RAFFICA. Tasto D premuto VERSO l'avversario + tasto B premuto ripetutamente

AXEL. Quattro ginocchiate.

BLAZE. Due ginocchiate e una gomitata.

MAX. Due ginocchiate seguite da una testata.

ATTERRAMENTO DI CORPI: Tasto D premuto LONTANO DALL'avversario + Tasto B

1 AXEL. Schienata
2 BLAZE. Schienata mortale
3 MAX. Spezzacervelli
4 SKATE. Montante roteante

ÖVERRASKNINGSATTACK Styrkulan D MOT motståndaren + knappen B gång på gång

AXEL. Fyra knäsparkar

BLAZE. Två knäsparkar och en armbåge

MAX. Två knäsparkar följt av en skalle

KROPPSKAST: Styrkulan D BORT FRÅN motståndaren + knappen B

1 AXEL. Bakåtkast
2 BLAZE. Offrande bakåtkast
3 MAX. Hjärnbomb
4 SKATE. Kraftfull uppercut

VLAAG. R-toets NAAR de tegenstander toe drukken + Toets B achter elkaar indrukken

AXEL. Vier Knie Stoten

BLAZE. Twee knie Stoten en een Elleboog Stoot

MAX. Twee Knie Stoten gevolgd door een Kop Stoot

LICHAAMS WORP: R-toets WEG drukken van tegenstander + Toets B

1 AXEL. Achterwaartse Worp
2 BLAZE. Achterwaartse Opoffering Worp
3 MAX. Hersen Kraker
4 SKATE. Uppercut met Rollerskate

HYÖKKAYSTUISKU: Suuntanäppäin painettuna vastustajan suuntaan + B näppäin painettuna toistuvasti

AXEL. Neljä polvipotkua.

BLAZE. Kaksi polvipotkua ja kyynärpäälyönti.

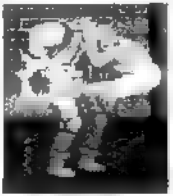
MAX. Kaksi polvipotkua ja pusku

HEITTO: Suuntanäppäin painettuna pois päin vastustajasta + näppäin B

1 AXEL. Takaheitto
2 BLAZE. Takakieppiheitto
3 MAX. Aivonmurskaaja
4 SKATE. Luistin yläkoukku

3

4



SUPER SLAM:
Button C + Button B

Use Button C to vault over your opponent (or in Max's case to jump), then use Button B to make your enemy kiss concrete!

1. AXEL Body Slam
2. BLAZE Back Drop
3. MAX Thunder Body Slam
4. SKATE Neck Throw
5. Get Skate behind an enemy and press **Button B** for a head-pounding Migraine

SUPER SLAM:
Taste C + Taste B

Verwenden Sie Taste C, um über ihren Gegner zu springen (oder im Falle von Max, zu springen), und lassen Sie den Gegner dann mit Taste B Zement schmecken!

1. AXEL Body Slam
2. BLAZE Back Drop
3. MAX Thunder Body Slam
4. SKATE Genickter Nackenwurf
5. Bringen Sie SKATE hinter einen Feind und drücken Sie **Taste B**, um ihm eine echte Migräne zu verpassen

SUPER PLAQUAGE:
Touche C + Touche B

Utilisez la touche C pour plaquer un adversaire (ou sauter dans le cas de MAX), puis utilisez la touche B pour que votre ennemi morde la poussière!

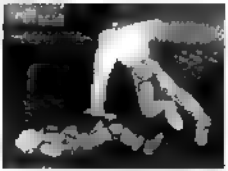
1. AXEL Plaquage du corps
2. BLAZE Retournement
3. MAX Plaquage foudroyant
4. SKATE Coup de la nuque
5. Placez Skate derrière un ennemi et appuyez sur la **touche B** pour qu'il le tabasse sur la tête

GOLPE VIOLENTO:
Botón C, y botón B

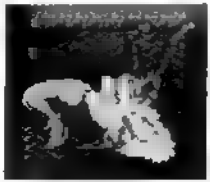
Utilice el botón C para saltar sobre su oponente (en el caso de Max para saltar), luego use el botón B para ¡hacer que su enemigo muerda el asfalto!

1. AXEL Golpe violento de cuerpo
2. BLAZE Caída de espaldas
3. MAX Golpe violento tipo trueno
4. SKATE Lanzamiento de cuello
5. Coloque a Skate detrás de un enemigo y presione el **botón B** para causarle una jaqueca de golpes

1



2



3

SUPERSCHIACCIATA:
Tasto C → Tasto B

Usate il tasto C per balzare sull'avversario (o nel caso di Max per saltare), quindi usate il tasto B per concretizzare l'avvicinamento!

① AXEL: Corpo a corpo
② BLAZE: Caduta all'indietro
③ MAX: Corpo a corpo a scintille
④ SKATE: Atterramento per il collo
⑤ Portate Skate dietro un nemico e premete il **tasto B** per una emicrania a forza di pugni.

④

SUPERSVING:
Knappen C → Knappen B

Tryck på knappen C för att få din kämpe att kasta sig över motståndaren (om det är Max: för att få honom att hoppa). Tryck därefter på knappen B för att få din fiende att smaka på asfalten!

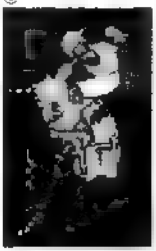
① AXEL: Kroppssving
② BLAZE: Bakåtknock
③ MAX: Blixtsnabb kroppssving
④ SKATE: Nacksving
⑤ Låt Skate närma sig en fiende bakifrån, och tryck på **knappen B** för att ge motståndaren en regal huvudvärk

SUPER SMAK:
Toets C daarna Toets B

Gebruik Toets C om op jouw tegenstander te duiken (of in het geval van MAX. om te springen), druk daarna op Toets B om jouw vijand het beton te laten kussen!

① AXEL: Lichaam Smak
② BLAZE: Achterwaartse Val
③ MAX: Donder Lichaam Smak
④ SKATE: Nek Worp
⑤ Plaats Skate achter een vijand en druk op **Toets B** voor een om jouw vijand een enorme Migraine te bezorgen.

⑤



SUPERPAISKAUS:
Näppäin C → näppäin B

Tee voitti (ta Maxina hyppää) vastustajasi yli, ja murskaa hänen kasvonsa betonia vasten painamalla **B näppäintä**!

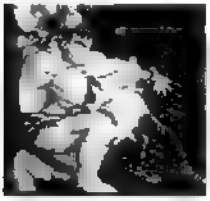
① AXEL: Ruumislyönti
② BLAZE: Takapudotus
③ MAX: Ukkosruumislyönti
④ SKATE: Kaukaheitto
⑤ Siirrä Skate vihollisen taakse, ja paina **B näppäintä** migreenihyökkäystä varten.

6) Max is too heavy to vault over an opponent, so he must find another way to get behind his enemy for the following **Press Button B** for a German Suplex, or **press Button B, then Button C** for a back-breaking Atomic Drop.

SPECIAL ATTACKS

STATIONARY ATTACK: Button A

1 AXEL: Dragon Wing
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Knuckle Bomb
4 SKATE: Double Spin Kick



5) Max ist zu schwer, um über Gegner zu springen. Er muß deshalb einen anderen Weg finden, um hinter den Gegner zu kommen. Probieren Sie folgendes: **Drücken Sie Taste B** für einen Deutschen Suplex oder **Taste B und anschließend Taste C** für einen rückgratquetschenden Atomic Drop.

SPEZIALANGRIFFE

STATIONÄRE ANGRIFFE: Taste A

1 AXEL: Dragon Wing
2 BLAZE: "Embuyaku"-Technik
3 MAX: Knuckle Bomb
4 SKATE: Doppelter Spin Kick

6 Max est trop lourd pour plaquer un ennemi, aussi il doit trouver le moyen d'aller derrière ennemi pour attaquer de la manière suivante: **Appuyez sur la touche B** pour effectuer un "German Suplex" ou appuyez sur la **touche B, puis sur la touche C** pour réaliser une chute explosive sur le dos.

ATTAQUES SPÉCIALES

ATTAQUES SPÉCIALES: Touche A

1 AXEL: Mouvement du dragon
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Bombe manuelle
4 SKATE: Double coup de pied tournoyant

6) Max es demasiado pesado para saltar sobre un oponente por eso debe encontrar otra forma de ir a la espalda de su enemigo para los siguiente: **Presione el botón B** para un German Suplex, o **presione el botón B y luego el botón C** para una caída atómica rompedora de espalda

ATAQUES ESPECIALES

ATAQUE ESTÁTICO: Botón A

1 AXEL: Ala de dragón
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Bomba de nudillos
4 SKATE: Salto de dos giros y puntapié

6 Max è troppo pesante per saltare sopra un avversario per cui deve trovare un altro modo per portarlo dietro un nemico per attaccare nel seguente modo: **Premete il tasto B** per un "German Suplex", o **premete il tasto B e quindi il tasto C** per una caduta atomica con presa da dietro

ATTACCHI SPECIALI

ATTACCO DA FERMO: Tasto A

1 AXEL: Ala del dragone
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Bomba a nocche
4 SKATE: Calcio a doppio giro

6 Eftersom Max är för tung för att kunna kasta sig över sin motståndare, så måste han hitta ett sätt att närma sig sin fiende bakifrån för något av det följande **tryck på knappen B** för en tysk attack, eller **tryck först på knappen B och sedan på knappen C** för en ryggknäckande atomknock

SPECIALATTACKER

STILLASTÅENDE ATTACK: Knappen A

1 AXEL: Drakvinge
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Bonknäckare
4 SKATE: Dubbel spinnkick

6 Max is te zwaar om op een tegenstander te duiken, dus hij moet een andere manier vinden om achter zijn vijand te komen voor het volgende **Druk op Toets B** voor een Duitse Supiex of **druk op Toets B en daarna op Toets C** voor een ruggegraal brekende Atoom Val.

SPECIALE AANVALLEN

STILSTAANDE AANVAL: Toets A

1 AXEL: Draken Vleugel
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Knokkels Bom
4 SKATE: Dubbele Trap met Draai

6 Max on liian painava voidakseen tehdä voltin vihollisen yli, joten sinun täytyy keksiä jokin muu tapa saada hänet vihollisen taakse voidakseen suorittaa seuraavat hyökkäykset: **Paina B näppäintä** saksalaista väänttöä varten tai ensin **B näppäintä** ja sitten **C näppäintä** selkärangan katkaisevaa atomipudotusta varten

ERIKOISHYÖKKÄYKKSET

PAIKALLAANHYÖKKÄYS: Näppäin A

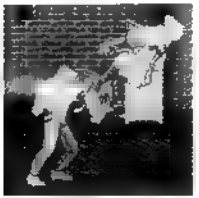
1 AXEL: Lohikäärmeensiipi
2 BLAZE: Embukyaku
3 MAX: Rystyspomm
4 SKATE: Kaksoispyörrepotku

DIRECTED ATTACK:
D-Button + Button A

1. AXEL: Dragon Smash
2. BLAZE: Kikousho
3. MAX: Thunder Tackle
4. SKATE: Corkscrew Kick

You can use Special Attacks as often as you want, however, each Special Attack drains your Fighter's Life Gauge. A stationary Special Attack only drains your Fighter's Life Gauge if he or she makes contact with an enemy. A directed Special Attack drains your Fighter's Life Gauge every time you use it. If your Fighter's Life Gauge gets too low, you won't be able to use the Special Attack.

1



GEZIELTE ANGRIFFE:
Richtungstaste + Taste A

1. AXEL: Dragon Smash
2. BLAZE: "Kikousho"-Technik
3. MAX: Tunder Tackle
4. SKATE: Korkenzieherkick

Sie können die Spezialangriffe so oft einsetzen wie Sie wollen, allerdings verbraucht jeder Spezialangriff etwas Energie. Ein stationärer Spezialangriff verbraucht nur Energie, wenn Sie den Gegner treffen. Ein gezielter Angriff verbraucht auch Energie, wenn Sie den Gegner nicht treffen. Wenn der Energiebalken Ihres Fighters also zu niedrig wird, können sie den Spezialangriff nicht mehr verwenden

ATTAQUE DIRIGÉE
Touche D + Touche A

1. AXEL: Attaque du dragon
2. BLAZE: Kikousho
3. MAX: Prise foudroyante
4. SKATE: Coup de pied tire-bouchon

Vous pouvez utiliser les attaques spéciales aussi souvent que vous voulez, cependant, chaque attaque spéciale puise de l'énergie dans la jauge de vie du combattant. Une attaque spéciale immobile puise de l'énergie uniquement si le combattant entre en contact avec l'ennemi. Une attaque spéciale dirigée puise tout le temps de l'energie dans la jauge de vie. Si le niveau d'énergie de votre jauge de vie est trop bas, vous ne pouvez pas utiliser l'attaque spéciale

2

ATAQUE DIRIGIDO:
Botón D + Botón A

1. AXEL: Aplastamiento dragón
2. BLAZE: Kikousho
3. MAX: Arremetida tronadora
4. SKATE: Puntapié tirabuzón

Usted puede utilizar los ataques especiales tan frecuentemente como desee; sin embargo, cada ataque especial drena el indicador de vida de su luchador. Un ataque especial estacionario solo drenará el indicador de vida de su luchador si él o ella, entran en contacto con el enemigo. Un ataque especial dirigido drena el indicador de vida de su luchador cada vez que lo utiliza. Si el indicador de vida de su luchador disminuye mucho, usted no podrá utilizar el ataque especial.

ATTACCO DIRETTO·
Tasto D + Tasto A

1 AXEL Scontro del dragone
2 BLAZE Kikousho
3 MAX Carica tuonante
4 SKATE Calcio a spirale

Potete usare gli attacchi speciali in qualsiasi momento: tuttavia, ciascun attacco speciale scarica una parte del misuratore di vita del lottatore Un attacco speciale da fermo scarica il misuratore di vita del lottatore solo quando viene a contatto con il nemico Un attacco speciale diretto scarica il misuratore di vita del lottatore ogni volta che ve ne servite Se il misuratore di vita del lottatore è troppo basso, potreste non essere in grado di eseguire attacco speciale

3

INRIKTAD ATTACK:
Styrkulan D + knappen A

1 AXEL Draksmäll
2 BLAZE Kikousho
3 MAX Blixtlackling
4 SKATE Korkskruvskick

Du kan använda specialattackerna så ofta du vill, men tänk på att varje specialattack tär på din kämpes livsmätare. En stillastående special-attack förbrukar bara livsenergi när den träffar en fiende medan en inriktad specialattack tär på din kämpes livsmätare varje gång du använder den Du kan inte använda en specialattack om du har för lite energi kvar på livsmätaren

DIRECTE AANVAL:
R-toets + Toets A

1 AXEL Draken Slag
2 BLAZE Kikousho
3 MAX Donder Tackle
4 SKATE Kurketrekker Trap

Je kunt de Speciale Aanvallen zo vaak gebruiken als je maar wilt maar elke Speciale Aanval zal de Levensmeter van jouw Krijger uitputten Een Stilstaande Speciale Aanval zal de Levensmeter van jouw Krijger alleen uit doen putten als hij of zij in aanraking komt met de vijanden Een Directe Speciale Aanval zal jouw Levensmeter elke keer als je hem gebruikt uitputten Als de Levensmeter van jouw Krijger te laag is, zal je niet meer in staat zijn om een Speciale Aanval te gebruiken

4

SUUNNATTU HYÖKKÄYS:
Suuntanäppäin + näppäin A

1 AXEL Lohikäärmetyönti
2 BLAZE Kikousho
3 MAX Ukkoskampa
4 SKATE Korkkiruuvipotku

Voit käyttää erikoishyökkäyksiä niin usein kuin tahdot, mutta elinvoimasi heikkenee joka kerta. Paikallaanhyökkäys kuluttaa elinvoimaa vain jos se osuu vihollisen kun taas suunnattu hyökkäys kuluttaa sitä aina. Jos elinvoimasi on liian vähissä et voi käyttää erikoishyökkäystä

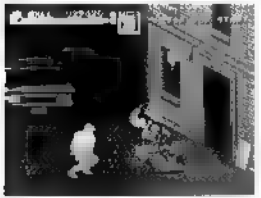
THE BATTLEGROUNDS

1 STAGE 1: DOWNTOWN

Start your search where knife-wielding punks rule the streets. Trail them into a seedy downtown dive, and clean house! In a back alley behind the bar you meet Barbon, a bartender who lifts barbells more than bottles — and who isn't happy about your trashing his clientele!

2 STAGE 2. BRIDGE UNDER CONSTRUCTION

There's a toll on this bridge and bomb-tossing bikers plan to take it out of your hide! In the back of a moving supply truck, you'll challenge one of their best warriors. At the far end of the bridge, an airborne attacker threatens to ruin your day!



DIE KAMPFSZENEN

1 SPIELSTUFE 1: DIE INNENSTADT

Starten Sie Ihre Suche dort, wo messerbewaffnete Punks die Straßen beherrschen. Folgen Sie ihnen in schmierige Innenstadtgassen und in leere Häuser! In einer Hintergasse treffen Sie Barbon, einen Barkeeper der Gewichte genauso gut hebt wie Flaschen — und dem es gar nicht gefällt, daß Sie etwas gegen seine besten Kunden haben!

2 SPIELSTUFE 2: BRÜCKENBAUSTELLE

Auf dieser Brücke muß man Maut bezahlen, und bombenwerfende Rocker planen, sich selber bei Ihnen zu bedienen! Auf der Ladefläche eines fahrenden Lasters treten Sie einem der besten Krieger gegenüber. Ganz am Ende der Brücke wartet ein fliegender Angreifer darauf, Ihnen den Garaus zu machen!

LES CHAMPS DE BATAILLE

1 ETAPE 1: EN VILLE

Commencez votre recherche dans les rues envahies de punks porteurs de couteaux. Entraînez-les dans un plongeon au coeur de la partie miteuse de la ville et faites le ménage! Dans la petite allée derrière le bar, vous allez rencontrer Barbon, un barman qui soulève plus de poids que de bouteilles et qui n'apprécie pas que vous vous attaquiez à sa clientèle!

2 ETAPE 2: LE PONT EN CONSTRUCTION

Il y a un péage sur ce pont et des motards porteurs de bombes veulent s'en emparer. Caché à l'arrière d'un camion de marchandises, vous allez affronter certains des meilleurs combattants. A l'extrémité du pont, une attaque aérienne va vous donner du fil à retordre!

CAMPO DE BATALLA

1 ETAPA 1: CENTRO DE LA CIUDAD

¡Usted comienza la busqueda en las calles gobernadas por los punks que blanden cuchillos. ¡Sigalos hasta el interior de un almacén céntrico y limpie la casa! En el callejón detrás del bar se encontrará con Barbon, un camarero que levanta pesos más que botellas y que ¡no está muy satisfecho con que usted golpee a sus clientes!

2 ETAPA 2: PUENTE EN CONSTRUCCIÓN

Hay que pagar peaje en este puente y los motociclistas que lanzan bombas están planeando ¡sacarlas de su escondrijo! En la parte trasera de un camión de suministros en marcha, usted desafiará a uno de los mejores guerreros enemigos. En el extremo más distante del puente ¡le espera un atacante que vuela y que amenaza con arruinarle el día

GLI SCENARI DI BATTAGLIA

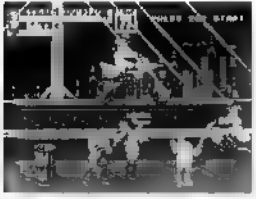
① LIVELLO 1: IN CITTÁ

Iniziate la vostra ricerca dove i bruti accoltellatori infestano le strade. Trascinateli in una sporca bettola di periferia e ripulitela! Il un vicolo cieco dietro il bar, incontrerete Barbon, un barista che è più abituato ad alzare pesi che bottiglie — e che non è molto felice di vedervi sfoltire la clientela!

2 LIVELLO 2: IL PONTE IN COSTRUZIONE

C'è da pagare il pedaggio su questo ponte, e dei motociclisti tirabombe cercano di tirarvi fuori dal vostro nascondiglio! Nel retro di un camion, sfidate uno dei combattenti migliori. Alla fine del ponte, un attaccante aviotrasportato cerca in tutti i modi di rovinarvi la giornata!

2



SLAGFÄLTEN

1 BAKGRUNDSMILJÖ 1: I STADENS CENTRUM

Börja letandet efter Adam i stadens centrum, där knivviftande busar härskar på gatorna. Förfölj busarna till en sjaskig sylta, och rensa upp! I en gränd bakom baren kommer du att få träffa Barbon, en bartender som antagligen lyft fler skivstänger än ölflaskor i sina dar, och han är inte särsilt glad över att ni kommer och ger er på hans kunder!

2 BAKGRUNDSMILJÖ 2: [redacted]

Det finns en vägtull på bron, och bombkastande motorcyklister planerar att ta stället i besittning! På fleket till en transportlastbil i rörelse kommer du att utmana en av deras bästa krigare. I änden av bron hotar en flygande angripare att förstöra din dag!

HET STRIJDPERK

1 GEBIED 1: DE [redacted]

Start jouw zoektocht, waar meszwaaiend schorem over de straten heerst. Spoor ze op in een sjofele kroeg in de binnenstad en maak schoon schip! In een steegje achter de bar, zal je Barbon ontmoeten, een barkeeper die meer halters omhoog tilt dan flessen — en die helemaal niet blij is dat jij zijn klanten lastig valt!

2 GEBIED 2: BRUG IN AANBOUW

Er wordt tol geheven bij deze brug en bom-gooiende fietsers proberen jou te villen. Achter in een rijdende bevoorrading vrachtwagen, zal je één van hun beste Krijgers tegenkomen. Aan het uiteinde van de brug dreigt een aanvaller vanuit de lucht jouw dag te ruineren!

TAISTELUTANTEREET

1 TASO 1: KESKIKAUPUNKI

Aloita etsintäsi sieltä missä veitsiä heiluttavat tyhjäntoimittajat hallitsevat katuja. Seuraa heitä rapistuneeseen kaljakellariin, ja tee selvää jälkeä. Kapakan takana olevassa kujassa sinua odottaa Barbon, baaritarjoilija joka tietää enemmän painonnostosta kuin viineistä, ja joka ei ole kovinkaan mielissään siitä etta olet murskannut hänen asiakkaistonsa!

2 TASO 2: SILLANRAKENNUSTYÖMAA

Tämä silta on maksullinen, ja pommeja paiskovat moottoripyöräilijät aikovat ottaa sen hinnan nahastasi! Taistelet erästä joukon parasta taistelijaa vastaan liikkuvan kuorma-auton lavalla, ja lentävä hirmu sillan toisessa päässä yrittää nopeuttaa hautajaisiasi!

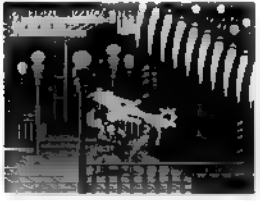
3 STAGE 3: AMUSEMENT PARK

Let the local slime know that the party's over as you stroll through the park grounds. Score a few hits in a local arcade and enter the "Pirates" attraction where blade-wielding ninja types make for a rough ride! Try out the Alien House, where the props explode, and real danger lurks in the fake fog. You might even have to take on the attraction itself!

4 STAGE 4: STADIUM

On the diamond you'll meet Big Ben, a baseball fan who looks like he's had far too many chili dogs. Clean his clock, and watch that fiery breath! A secret elevator takes you to an underground arena where winner takes all!

3



3 SPIELSTUFE 3: JAHRMARKT

Lassen Sie die örtlichen Halunken wissen, daß die Party zu Ende ist! Sammeln Sie ein paar Treffer in einer Spielhalle, und treten Sie in den "Piraten"-Stand ein, wo messerwerfende Ninjas Ihnen eine heiße Fahrt bereiten! Probieren Sie auch das Alien House, wo die Kulissen explodieren und echte Gefahren im künstlichen Nebel lauern. Sie müssen vielleicht sogar die Standaltraktion selber ausschalten.

4 SPIELSTUFE 4: STADION

Auf dem Baseballfeld treffen Sie Big Ben, einen Baseballfan, der wohl zu viele Chilidogs gegessen hat. Bringen Sie ihn zur Ruhe und passen Sie auf den feurigen Atem auf! Ein geheimer Fahrstuhl bringt Sie zu einer Untergrundarena, wo der Gewinner alles einstreckt!

3 ETAPE 3: LE PARC D'ATTRACTION

Faites comprendre à ces bandits que la fête est terminée. Essayez une machine arcade et pénétrez dans l'attraction des "Pirates" ou des ninjas armés de sabres vous attendent! Essayez la maison alien dont les piliers explosent et faites attention aux dangers qui surgissent du faux brouillard. Vous allez peut être devoir affronter l'attraction en [redacted].

4 ETAPE 4: LE STADE

Sur le terrain, vous allez rencontrer Big Ben, un fan de Baseball qui semble avoir mangé trop de hot dogs pimentés. Eliminez-le mais soyez prudent! Un ascenseur secret vous conduit dans une arène souterraine et votre seule chance d'en sortir est de gagner.

3 ETAPA 3: PARQUE DE DIVERSIONES

Deje que los maleantes locales sepan que ha terminado la fiesta caminando por el parque. Lance algunos golpes en la galería local y entre en la atracción "Piratas" donde los ninjas que blanden cuchillos ¡le activarán el sesol Intente la Casa Alienígena, donde los accesorios explotan y un peligro real le acecha en la niebla falsa. Quizás tenga que vérselas con las atracciones.

4 ETAPA 4: ESTADIO

En el diamante usted se encontrará con Big Ben, un fanático de béisbol que parece que se ha comido demasiados perros calientes. ¡Impide este reloj y ¡tome precauciones contra su aliento espeluznante! Un elevador secreto le llevará a una arena subterránea ¡donde el ganador se lleva todo!

3 LIVELLO 3: IL PARCO DEI DIVERTIMENTI

Lasciate che il bitume locale sappia che la festa è finita. Fatevi un pò di tiri nella sala videogiochi locale e entrate nell'attrazione "Pirates" dove un ninja armato di coltello vi sta aspettando per un giro.! Provate la Casa degli alieni dove le impalcature esplodono e il vero pericolo risiede in una finta rana. Potreste perfino sfidare l'attrazione stessa

4 LIVELLO 4: LO STADIO

Sul terreno incontrerete Big Ben. Un fan del baseball che sembra essersi fatto fuori un bel pò di hot-dog a peperoncino. Cercate di eliminarlo ma state attenti! Un ascensore segreto vi porta ad un arena sotterra dove per uscirne dovete sopravvivere!

4

③ BAKGRUNDSMILJÖ 3: NÖJESFALTET

Gör det lokala slöddret medvetet om att festen är slut samtidigt som du strövar omkring i parken. Ta några poäng på den lokala arkaden och borda piratskeppet där ninjafigurer viftar med knivblad och försöker göra resan obehaglig! Gå in i det främmande huset där saker exploderar och faror lurar i den konstgjorda dimman. Du kanske rent utav tvingas kämpa mot själva huset

④ BAKGRUNDSMILJÖ 4: BASEBOLLSTADION

På innerplan träffar du Big Ben, en baseballsupporter som ser ut som om han ätit alltför många chilikorvar Tvätta fejset på honom, men se upp med hans fruktade andedräkt! En hemlig hiss kommer att ta dig till en underjordisk arena, där bara segraren räknas!

③ GEBIED 3: HET AMUSEMENT PARK

Laat de plaatselijke slijmballen weten dat het feest voorbij is als jij door het park stenterl Sla erop los in de plaatselijke automatenhal en ga de "Pirates" attractie binnen. Daar zullen mes-zwaaiende ninja figuren proberen om jou een vervelende rit te bezorgen! Probeer het 'Alien House' uit, waar de steunpilaren zullen ontploffen en waar echt gevaar schuilt in de bedrieglijke mist. Je zult het misschien zelfs tegen de attractie zelf op moeten nemen

④ GEBIED 4: HET STADION

Op het rijtvormige veld zal je Big Ben, een Honkbal fan die veel te veel chili dogs heeft gegeten, ontmoeten. Schakel hem uit en pas op voor zijn vurige adem! Een geheime lift neemt jou mee onder het stadion waar de winnaar alles krijgt!

③ TASO 3: HUVIPUISTO

Anna paikallisen roskaväen ymmärtää että „ohlat ovat ohi, kulkiessasi puiston läpi. Tee muutama osuma ampumateltassa ja koeta "merirosvotaloa," jossa teräaseilla työskentelevät ninjantekeleet tietävät kuvasta menoa! Koeta myös avaruushirviötaloa, jossa kulissit räjähtelevät, ja todellinen vaara odottaa keinotekoisen savuverhon pimennoissa. Saatat jopa joutua taistelemaan itse vetonaulan kanssa

④ TASO 4: STADIONI

Kohtaat kentällä Ison Benin, todellisen pesäpallohullun joka näyttää siltä kuin hän olisi syönyt turhan monta tulista nakkisämpylää Pane hänet matalaksi, ja varo valkosipulihengitystä! Salainen hissi vie sinut alas maanalaiselle areenalle jossa vain voittaja säilyy hengissä!

5 STAGE 5: THE SHIP

Check out the cargo holds for valuables and gangsters, and take on Raven, a vicious kick-boxer! Swab the upper decks with a couple of undesirables but be on the lookout for some really bad news

5 SPIELSTUFE 5: DAS SCHIFF

Prüfen Sie, was sich im Frachtraum an Wertgegenständen und Gangstern verbirgt, und nehmen Sie es mit Raven, einem gefährlichen Kickboxer, auf! Säubern Sie die oberen Decks von Schurken, aber passen Sie auf echte Probleme auf

5 ETAPE 5: LE BATEAU

Fouillez le bateau à la recherche de marchandises et de gangsters et affrontez Raven, un champion de boxe thaïlandaise acharné! Nettoyez les ponts supérieurs des quelques bandits qui s'y trouvent et préparez-vous au pire

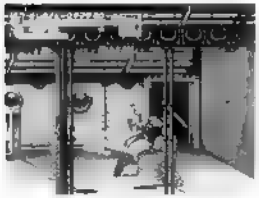
5 ETAPA 5: EL BARCO

Inspeccione el cargamento que contiene artículos valiosos y gansteres, enfréntese a Raven, ¡un luchador traicionero de 'kickbox'! Limpie las cubiertas superiores con un par de indeseables, pero siempre esperando realmente malas noticias

6 STAGE 6: JUNGLE

There's no time to stop and enjoy the scenery — you'll be too busy with Raven's kick-boxing buddies Knock through sandbags and grab items while you can. You'll need all the stamina you can get for the battle ahead!

5



6 SPIELSTUFE 6: DER DSCHUNGEL

Keine Zeit, um die schöne Aussicht zu genießen — Sie haben alle Hände voll zu tun mit den kickboxenden Freunden von Raven Arbeiten Sie sich durch Sandsackbarrieren vor und sammeln Sie Gegenstände, wo Sie können Sie brauche alle Ihre Kraft für den kommenden Kampf!

6 ETAPE 6: LA JUNGLE

Vous n'aurez pas le temps de vous arrêter pour contempler le paysage Vous serez trop occupé à combattre les camarades boxeurs de Raven Frappez les sacs de sable pour récupérer des accessoires Vous aurez besoin de résistance pour le combat qui vous attend!

6 ETAPA 6: JUNGLA

No hay ni un instante de respiro para apreciar el escenario. Usted estará demasiado ocupado con los camaradas de Raven. Derribe las bolsas de arena y recoja los artículos mientras pueda ¡Usted necesitará toda la resistencia que pueda obtener para la batalla que se avecina

5 LIVELLO 5. LA NAVE

State attenti perché il battello è ausa ricerca di mercanzie e gangster, e porta a bordo un pericoloso giocatore di boxer, Raven. Ripulite il ponte superiore dove si trova una coppia di ospiti indesiderati, ma state all'erta: ci sono delle nuove veramente cattive

5 BAKGRUNDSMILJÖ 5: BÅTEN

Ta reda på vad lasten innehåller för värdesaker och gangsters, och möt den våldsamme kickboxaren Raven. Tvätta det övre däcket rent från icke önskvärda element... men håll utkik efter riktigt dåliga nyheter

5 GEBIED 5: HET SCHIP

Kijk goed in het laadruim van het schip naar waardevolle dingen en gangsters. Neem het op tegen de boosaardige kickboxer Raven! Veeg een ste ongewenSten van het bovendek maar kijk uit voor hele slechte nieuwe dingen

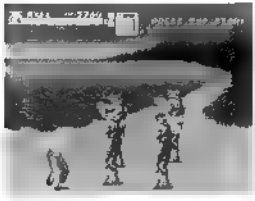
5 TASO 5: LAIVA

Tarkasta onko lastarailoissa mitään arvokasta, ja puhdista ne samalla gangstereista. Potkunyrkkeilijä Raven saattaa panna sinut koville! Luotlua kansi kelvottomista... mutta varo, koska siellä lymyää myös jotakin todella vaarallista

6 LIVELLO 6: LA GIUNGLA

Non c'è tempo per fermarsi e godersi lo scenario — siete troppo occupati a combattere con i compagni di Raven. Pestate i sacchi di sabbia per prendere elementi quando potete. Avete bisogno di tutta l'energia per il combattimento che vi attende!

6



6 BAKGRUNDSMILJÖ 6: DJUNGELN

Det ges ingen tid till att njuta av utsikten eftersom du kommer att ha fullt upp att göra med Ravens kickboxande polare. Slå hål på sandsäckar och greppa de föremål du kan. Du kommer att behöva all den styrka du kan få i striden som väntar!

6 GEBIED 6: DE JUNGLE

Je hebt geen tijd om te stoppen om te kunnen genieten van de mooie omgeving. Je hebt het te druk met de kick-box maatjes van Raven. Sla door zandzakken en pak als het kan de voorwerpen. Je zult al jouw uithoudingsvermogen nodig hebben voor het gevecht dat voor je ligt

6 TASO 6: VIIDAKKO

Sinulla ei ole aikaa jäädä ihailemaan maisemia, koska Ravenin potkunyrkkeilevät kumppanit yrittävät kilvoin käydä sinuun käsiksi. Lyö tiesi läpi hiekkasäkkien, ja sieppaa esinertä milloin vain voit. Tarvitset kaiken kestävyyden jonka voit kerätä edessä olevaa taistelua varten!

7 STAGE 7: MUNITIONS PLANT

Take on waves of attackers on moving conveyor belts. Then grab a cargo elevator up to the roof where you'll take on two very solid foes.

7 SPIELSTUFE 7: DIE MUNITIONSFABRIK

Nehmen Sie es mit Horden von Angreifern auf rollenden Fließbändern auf. Nehmen Sie dann einen Frachtfahrstuhl zum Dach, wo Sie es mit zwei massiven Gegenspielern zu tun bekommen.

7 ETAPE 7: L'USINE DE MUNITIONS

Affrontez vos adversaires sur les chaines en mouvement. Prenez l'ascenseur de marchandises pour aller sur le toit ou vous allez affronter deux solides gaillards!

7 ETAPA 7: FÁBRICA DE MUNICIONES

Enfrentese a olas de atacantes que se desplazan en cintas transportadoras. Luego tome el elevador de carga hasta el techo donde ¡usted se enfrentará a dos enemigos muy sólidos!

8 STAGE 8: SYNDICATE STRONGHOLD

You're on your own here. Just be aware that Mr. X has been expecting you, and he has some surprises in store.

8 SPIELSTUFE 8: DAS HAUPTQUARTIER DES SYNDIKATS

Hier sind Sie auf sich selbst gestellt! Denken Sie nur daran, daß Mr. X Sie schon erwartet und einige Überraschungen auf Lager hat.

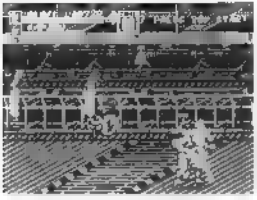
8 ETAPE 8: LE BASTION DU SYNDICAT

Vous voilà seul. Mr. X attendait votre venue et vous réserve quelques surprises.

8 ETAPA 8: CENTRAL DEL SINDICATO

Usted está solo. Sepa que Mr. X le ha estado esperando y que se reserva algunas sorpresas.

7



7 LIVELLO 7: LA FABBRICA DELLE MUNIZIONI

Affrontate vostri avversari sui nastri trasportatori e movimento. Quindi prendete un montacarichi fino al soffitto, dove affronterete due solidi nemici!

7 BAKGRUNDSMILJÖ 7: AMMUNITIONSFABRIKEN

Möt horder av angripare på de rörliga transportbanden. Ta därefter transporthissen upp till fabrikens tak, där du får möta två mycket svårrubbade fiender!

7 GEBIED 7: DE MUNITIE FABRIEK

Neem het op tegen golven van vijanden die op lopende banden staan. Pak daarna de goederen lift naar het dak, waar je het op moet nemen tegen twee erg solide vijanden.

7 TASO 7: AMMUSTEHDAS

Vastustajat käyvät sinua päin laumoittain, kun liikut hihnakuljettimien päällä. Valtaa tavarahissi, ja nouse katolle tapaamaan kaksi todella kovaa vastustajaa!

8 LIVELLO 8: LA ROCCAFORTE DELLA LEGA

Siete da solo. Mister X vi sta aspettando, e vi ha preparato qualche sorpresa.

8 BAKGRUNDSMILJÖ 8: SYNDIKATETS FÄSTE

Här får du ingen hjälp. Du bör vara medveten om att Mr. X väntar dig och att han har en del överraskningar på lager.

8 GEBIED 8: HET SYNDICAAT BOLWERK

Je staat er hier alleen voor. Hou er rekening mee dat Mr. X jou verwacht en dat hij nog een paar verrassingen voor jou in petto heeft.

8 TASO 8: SYNDIKAATIN KESKUSKAMMARI

Tämän alueen joudut selvittämään aivan yksin. Muista vain että X odottaa sinua, ja että hän on varannut varalleesi useammankin yllätyksen.

KNOW THE SCORE

You receive points for each Syndicate slimeball you put away The point value of each thug depends on his or her strength. with the really tough guys who try to pound you into paste at the end of each Stage worth the most points Pile up an impressive score and collect extra Fighters while you pull the city back from the clutches of Mr X!

You also collect bonus points as you clear each Stage and the more difficult a level you play the higher the bonus.

DIE PUNKTEWERTUNG

Sie bekommen Punkte für jeden Syndikatsverbrecher, den Sie umlegen Der Punktewert hängt jeweils davon ab, wie gefährlich der Gegner war und die ganz bösen Typen, auf die Sie jeweils am Ende jeder Spielrunde treffen bringen die meisten Punkte Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich, und sammeln Sie neue Kämpfer wahrend Sie die Stadt aus den Klauen von Mr X befreien!

Sie können auch Bonuspunkte am Ende jeder Spielstufe sammeln, und je schwieriger die gespielte Stufe ist, desto größer der Bonus

CALCUL DES POINTS

Vous recevez des points chaque fois que vous anéantissez un voyou du syndicat Le nombre de points dépend de la force du voyou Les gaillards coriaces qui essaient de vous réduire en poussière à la fin de chaque étape rapportent le plus de points. Realisez un super score pour récupérer des combattants supplementaires et sauvez la ville des griffes de Mr X!

Vous obtenez également des points de bonus chaque fois que vous terminez une etape et plus vous choisissez un niveau de difficulté élevé plus le bonus est important

CONOZCA SU PUNTUACIÓN

Usted recibe puntos por cada bola de basura del Sindicato que usted elimina El valor en puntos de cada malhechor depende de su fuerza, los malvados realmente fuertes que intentan hacerlo papilla al final de cada etapa son los que valen mas puntos. Acumule una puntuación ejemplar y acumule luchadores extra mientras usted ¡rescata a la ciudad de las garras de Mr X!

Usted también obtendrá puntos de gratificación a medida que termina victorioso cada etapa, y cuanto más difícil sea el nivel que juegue, mayor será la gratificación

CONTEGGIO DEI PUNTI

Ricevete dei punti per ogni trapiedi della lega che distruggete. I punti che ricevete per ogni nemico dipende dalla loro forza, i tipi veramente cornacei che cercano di farvi passare all'aldilà alla fine di ogni livello, valgono più punti. Realizzate un punteggio strepitoso per guadagnare un lottatore extra per salvare la città dalle grinfie di Mister X!

Avrete dei punti bonus anche ogni volta che finite un livello e più difficile diventa il livello, più alto sarà il bonus.

SE DINA POÄNG

Du får poäng för var och en av de syndikatets avskum du lyckas förgöra. Poängvärdet på varje bandit beror på banditens styrka. De riktiga hårdingarna, vilka försöker göra mos av dig i slutet av varje stnd, ger flest poäng. Skaffa extra kämpar genom att samla ihop ett imponerande antal poäng, samtidigt som du frigör staden ur klorna på Mr X!

Du får dessutom bonuspoäng för varje bakgrundsmiljö du klarar av, och ju tuffare stridema är, desto fler bonuspoäng får du.

KEN DE SCORE

Je krijgt punten voor iedere stijmbal van het Syndicaat die je uit de weg weet te ruimen. De punterwaarde van iedere bandiet hangt af van zijn of haar sterkte. De echte taaie jongens, die jou aan het einde van ieder gebied in elkaar proberen te slaan, zijn het meeste aantal punten waard. Verzamel een indrukwekkende score en verzamel extra Knijgers terwijl je de stad bevrijd uit de klauwen van Mr X!

Je krijgt ook bonus punten voor ieder Gebied dat je goed volbracht hebt. Hoe hoger het spellevel dat je speelt, des te meer bonus zal je ontvangen.

PISTELASKU

Saat pisteitä jokaisesta syndikaatin syntipukista jonka tapat. Kunkin roiston pisteet riippuvat siitä kuinka vahva hän on, joten kunkin alueen lopussa olevat todella väkeväl viemännrotat ovat tielenkin enimmän arvoisia. Kasaa pisteitä ja ansaitse lisähenkiä samalla kun voitat kaupungin takaisin X:än katalasta otteesta.

Saat lisäpisteitä myös joka kerta kun pääset tason läpi. Mitä vaikeampi peltaso on, sitä enemmän myös saat pisteitä.

Clear Bonus: 5,000 points

Time Bonus: 1,000 points for every second remaining on the timer

Level Bonus:

Easy	5,000 points
Normal	10,000 points
Hard	20,000 points
Hardest	30,000 points

You'll also be able to pick up extra Fighters by scoring the necessary points

1UP:

First	20,000 points
Second	50,000 points
Third	100,000 points
Next	Every 100,000 points

Rundenbonus. 5 000 Punkte

Zeitbonus. 1 000 Punkte für jede Sekunde, die auf dem Timer übrig ist

Schwierigkeitsbonus:

Leicht	5 000 Punkte
Normal	10 000 Punkte
Schwierig	20 000 Punkte
Äußerst schwierig	30 000 Punkte

Außerdem bekommen Sie zusätzliche Fighter, wenn Sie genug Punkte sammeln.

1UP:

Erster	20 000 Punkte
Zweiter	50 000 Punkte
Dritter	100 000 Punkte
Folgende	Alle 100 000 Punkte

Bonus d'étape: 5 000 points

Bonus de temps. 1 000 points pour chaque seconde restante sur la minuterie

Bonus de niveau.

Facile	5 000 points
Normal	10 000 points
Difficile	20 000 points
Très difficile	30 000 points

Vous pouvez également obtenir des combattants supplémentaires si vous marquez suffisamment de points

1UP:

Premier	20 000 points
Deuxième	50 000 points
Troisième	100 000 points
Suivants	Tous les 100 000 points

Gratificación por victoria: 5 000 puntos

Gratificación por tiempo: 1 000 puntos por cada segundo que reste en el temporizador

Gratificación por nivel:

Fácil	5 000 puntos
Normal	10 000 puntos
Difícil	20 000 puntos
El más difícil	30 000 puntos

Usted podrá también acumular luchadores extra logrando los puntos necesarios para ello

1UP:

Primero	20 000 puntos
Segundo	50 000 puntos
Tercero	100 000 puntos
Próximo	Cada 100 000 puntos

Bonus di completamento:
5.000 punti

Bonus di tempo:
1.000 punti per ogni secondo rimanente del timer

Bonus di livello

Facile	5.000 punti
Normale	10.000 punti
Difficile	20.000 punti
Super difficile	30.000 punti

Potete inoltre ottenere un ioltatore extra se segnate un punteggio sufficente

1UP:

Primo	20.000 punti
Secondo	50.000 punti
Terzo	100.000 punti
Successivo	Ogni 100.000 punti

Bonus för avklarad strid CLEAR:
5.000 poäng

Tidsbonus TIME:
1 000 poäng för varje återstående sekund på tidtagaruret

Bonus för svårighetsgrad LEVEL:

Lätt spel	5 000 poäng
Normalsvårt spel	10 000 poäng
Svårt spel	20 000 poäng
Mycket svårt spel	30 000 poäng

Du belönas också med extra kämpar efter att ha samlat ihop de poäng som krävs för detta.

Extra kämpe 1UP:

Första	efter 20 000 poäng
Andra	efter 50 000 poäng
Tredje	efter 100 000 poäng
Följande	efter var 100 000 poäng

Klaar Bonus: 5 000 punten

Tijd Bonus: 1 000 punten voor iedere overgebleven seconde op de timer

Level Bonus:

Makkelijk	5 000 punten
Normaal	10 000 punten
Moeilijk	20 000 punten
Extra Moeilijk	30 000 punten

Je kunt ook extra Krijgers bemachtigen door de benodigde punten te behalen.

1UP:

Eerste	20 000 punten
Tweede	50 000 punten
Derde	100 000 punten
Volgende	iedere 100 000 punten

Läpilyöpisteet: 5 000

Aikapisteet: 1 000 jokaisesta jäljellä olevasta sekunnista

Tasopisteet:

Helppo	5 000 pistettä
Tavallinen	10 000 pistettä
Vaikea	20 000 pistettä
Vaikein	30 000 pistettä

Voit myös ansaita lisähenkiä keräämällä tarpeellisen pistemäärän

1 lisähenki:

Ensimmäinen	20 000 pistettä
Toinen	50 000 pistettä
Kolmas	100 000 pistettä
Seuraavat	aina 100 000 pistettä

GAME OVER/CONTINUE

When you run out of Fighters, the game ends. In the upper part of the screen (upper left corner for Player 1, upper right corner for Player 2), the words GAME OVER will appear. If you achieved a high score, you'll have a chance to enter your initials. Cycle through the letters by pressing the D-Button left or right, and press Button C to enter your choice and go on to the next letter. You'll have three spaces to enter initials. When you have filled all three spaces, the letters ED appear.

SPIELENDE/ FORTSETZUNG

Wenn Sie keine Fighter mehr haben, ist das Spiel zu Ende. Oben im Bildschirm (oberr linke Ecke für Spieler 1, obere rechte Ecke für Spieler 2) erscheint die Meldung "Spie zu Ende" (GAME OVER). Wenn Sie eine hohe Punktewertung haben, haben Sie die Chance, Ihre Initialen einzugeben. Sie schalten durch das Buchstabenfeld, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken, und Sie geben einen Buchstaben ein, indem Sie Taste C drucken. Dann kann der nächste Buchstabe eingegeben werden. Sie haben drei Stellen zur Eingabe von Initialen. Wenn Sie alle drei Stellen angefüllt haben, erscheinen die Buchstaben ED.

FIN DE JEU/ CONTINU

Quand vous n'avez plus de combattants, la partie est terminée. Dans la partie supérieure de l'écran (coin supérieur gauche pour le joueur 1, coin supérieur droit pour le joueur 2), les mots GAME OVER apparaissent. Si vous avez atteint un score élevé, vous pouvez entrer vos initiales. Choisissez les lettres en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur la touche C pour valider et passer à la lettre suivante. Vous pouvez entrer jusqu'à trois lettres pour vos initiales. Quand les trois espaces prévus sont remplis, les lettres ED apparaissent.

FIN DE JUEGO/ CONTINUACIÓN

El juego termina cuando se queda sin luchadores. En la parte superior de la pantalla (esquina superior izquierda para el jugador 1, esquina superior derecha para el jugador 2), aparecerán las palabras "GAME OVER" (fin de juego). Si usted logró una puntuación elevada, tendrá la oportunidad de ingresar sus iniciales. Circule por las letras presionado el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha, y presione el botón C para ingresar la selección y continuar con la próxima letra. Hay tres espacios para ingresar sus iniciales, cuando los haya llenado, aparecerán las letras ED.

FINE DEL GIOCO/ CONTINUAZIONE

Quando non avete più lottatori a disposizione, il gioco finisce. Nella parte superiore dello schermo (angolo sinistro superiore per il giocatore 1, angolo destro superiore per il giocatore 2), appaiono le parole GAME OVER. Se avete raggiunto un punteggio alto, avete la possibilità di immettere le vostre iniziali. Scegliete le lettere premendo il tasto D a sinistra o destra e premete il tasto C per immettere la vostra scelta e andare alla lettera successiva. Avete a disposizione tre spazi per immettere le iniziali. Quando avete riempito tutti e tre gli spazi, appaiono le lettere ED

SPELET SLUT/FORTSÄTT

Spelet tar slut när du inte har några kämpar kvar. Längst upp på skärmen (i det övre vänstra hörnet för spelare 1, och i det övre högra hörnet för spelare 2) syns orden GAME OVER. Du kan skriva dina initialer, om du har uppnått tillräckligt höga poäng. Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att välja bland bokstäverna, och tryck sedan på knappen C för att skriva ut bokstaven och gå över till nästa. Tre bokstäver måste skrivas. När du har gjort det visas bokstäverna ED

EINDE VAN HET SPEL/ DOORGAAN

Als jouw Krijgers opraken is het spel voorbij. In het bovenste gedeelte van het scherm (linker bovenhoek voor Speler 1, rechter bovenhoek voor Speler 2), zullen de woorden GAME OVER verschijnen. Als jij een high score hebt behaald krijg je de kans om jouw initialen in te voeren. Loop langs de letters door de R-toets naar links of naar rechts te drukken en druk op Toets C om jouw keuze te bevestigen en om naar de volgende letter te gaan. Als je alle drie de plaatsen hebt gevuld, zullen de letters ED verschijnen

PELIN LOPPU/JATKO

Kun taistelijan lisähenget loppuvat peli loppuu. Pelaajan 1 GAME OVER viesti ilmestyy ruudun vasempaan, ja pelaajan 2 ruudun oikeaan yläkulmaan. Jos saavutit ennätyspisteet, voit syöttää ennätysruudun listaan nimikirjaimesi. Etsi haluamasi kirjain painamalla suuntanäppäintä oikealle tai vasemmalle, ja syötä se ja siirry seuraavaan kirjaimeen painamalla näppäintä C. Voit tallentaa enintään kolme nimikirjainta. Kun olet syöttänyt ne, kirjaimet ED ilmestyvät

Press Button C. If you have Continues remaining, you can choose to continue the game from your present Stage. Use the D-Button to select Yes or No, and press Button C. If you selected Yes, the words "Select Character" will appear and you'll be able to choose a Fighter for the next round. Use the D-Button to cycle through the Fighters, and press Button C to choose. When you continue, your score will be reset to "0."

Drücken Sie Taste C. Wenn Sie noch Fortsetzungschancen übrig haben, können Sie das Spiel von der momentanen Spielstufe aus fortsetzen. Wählen Sie YES oder NO mit der Richtungstaste und drücken Sie Taste C. Wenn Sie YES gewählt haben, erscheint die Meldung "Spielfigur wählen" (SELECT CHARACTER), und Sie können einen Fighter für die nächste Runde wählen. Schalten Sie mit der Richtungstaste durch die Fighter, und drücken Sie Taste C zum Wählen. Wenn Sie fortsetzen, wird Ihr Punktestand auf "0" zurückgestellt.

Appuyez sur la touche C. S'il vous reste des unités de continu vous pouvez choisir de continuer à jouer à partir de l'étape en cours. Choisissez "Yes" (oui) ou "No" (non) avec la touche D et appuyez sur la touche C. Si vous avez choisi oui, les mots "Select Character" apparaissent et vous pouvez choisir un combattant. Utilisez la touche D pour choisir un combattant, puis appuyez sur la touche C. Si vous continuez, votre score est ramené à zéro.

Presione el botón C. Si le restan continuaciones, podrá escoger el continuar el juego a partir de la etapa en curso. Utilice el botón D para seleccionar "Yes" o "No" y presione el botón C. Si usted seleccionó "Yes", aparecerán las palabras "Select Character" (seleccione el personaje), y usted podrá escoger un luchador para el próximo asalto. Utilice el botón D para circular por los luchadores y presione el botón C para escogerlo. Cuando continúa, su puntuación será reposicionada a "0"

Premete il tasto C. Se vi resta ancora la possibilità di continuare potete scegliere di continuare il gioco dal livello attuale. Premete il tasto D per selezionare Yes o No e premete il tasto C. Se selezionate Yes appaiono le parole 'Select Character' e potete scegliere un lottatore per il round successivo. Usate il tasto D per vedere i diversi lottatori e quindi premete il tasto C per sceglierne uno. Il punteggio viene azzerato, quando continuate

Tryck på knappen C. Du kan välja att fortsätta spelet från den bakgrundsmiljö du senast stred i, om du har fortsättningar CONTINUE kvar. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja YES (ja) eller NO (nej) och tryck på knappen C. Efter val av YES visas orden SELECT CHARACTER, vilket betyder att du kan välja en kämpe för nästa spelomgång. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja bland kämparna, och tryck på knappen C för att mata in ditt val. Dina poäng nollställs innan du sedan fortsätter

Druk op Toets C. Als je nog Continues over hebt, kan je kiezen om door te gaan met het spel in het huidige Gebied. Gebruik de R-toets om voor YES of NO te kiezen en druk daarna op Toets C. Als je voor YES hebt gekozen zullen de woorden "Select Character" (Kies een Figuur) verschijnen, en jij krijgt de mogelijkheid om een Krijger voor de volgende ronde te kiezen. Gebruik de R-toets om langs de Krijgers te lopen en druk op Toets C om te kiezen. Als je doorgaat, zal jouw score weer bij 0 beginnen

Paina C näppäintä. Jos sinulla on jatkoja jäljellä voit jatkaa peliä nykyisestä tasosta. Valitse joko Yes tai No käyttäen suuntanäppäintä, ja vahvista valintasi näppäimellä C. Jos valitset Yes vaihtoehdon, sanat "Select Character" ilmestyvät ruutuun, ja voit valita taistelijan seuraavaa jaksoa varten. Valitse taistelija käyttäen suuntanäppäintä ja vahvista valintasi C näppäimellä. Kun jatkat peliä, pisteesi ovat jälleen nollassa

You are allowed two Continues. If you run out of Continues, the words GAME OVER appear in the center of the screen, and the game ends.

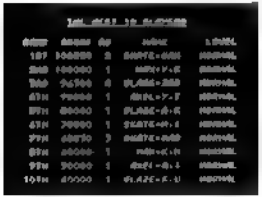
Sie dürfen zweimal fortsetzen. Wenn Sie keine Fortsetzungschance mehr haben, erscheint die Meldung "Spiel zu Ende" (GAME OVER) in der Bildschirmmitte, und das Spiel ist vorbei.

Vous avez le droit de continuer deux fois. Quand vous n'avez plus d'unités de continu, les mots GAME OVER apparaissent et la partie est terminée.

Le está permitido activar dos continuaciones. Si se queda sin continuaciones, aparecerán las palabras GAME OVER en el centro de la pantalla y se termina el juego.

HIGH SCORE SCREEN

If you end the game with your score in the top ten, you can enter your initials on the High Score screen. The Name Entry screen appears in the information Window of the game screen (top left corner for Player 1, top right for Player 2).



PUNKTEREKORD-

Wenn Sie das Spiel mit einem Punktestand unter den obersten Zehn beenden, können Sie Ihre Initialen im Punkterekord-Bildschirm eingeben. Der Namenseingabe-Bildschirm erscheint im Informationsfenster des Spielbildschirms (oben links für Spieler 1 und oben rechts für Spieler 2).

ECRAN DES SCORES ÉLEVÉS

Si votre score fait parti des dix meilleurs, vous pouvez entrer vos initiales sur l'écran des scores élevés. L'écran d'inscription de nom apparaît sur la fenêtre d'information de l'écran de jeu (coin supérieur gauche pour le joueur 1 et coin supérieur droit pour le joueur 2).

PANTALLA DE PUNTUACION ALTA

Si usted termina el juego con una puntuación entre los diez primeros, podrá ingresar sus iniciales en la pantalla de puntuación alta. La pantalla de ingreso de nombre aparecerá en la ventana de información de la pantalla de juego (esquina izquierda superior para el jugador 1, esquina derecha superior para el jugador 2).

Potete continuare per due volte. Se non avete a disposizione altre continuazioni gioco, le parole GAME OVER appaiono al centro dello schermo e il gioco termina.

Du ges två chanser att fortsätta. Spelet är över när dina fortsättningar CONTINUE har tagit slut och orden GAME OVER visas mitten av skärmen.

Je hebt de mogelijkheid om twee keer achter elkaar een Continue te gebruiken. Als jouw Continues op zijn, verschijnen de woorden GAME OVER in het midden van het scherm en is het spel voorbij

Voit käyttää kaksi jatkoa. Jos sinulla ei ole enää jatkoja jäljellä, GAME OVER ilmestyy keskelle ruutua, ja peli on lopussa

SCHERMO DEI PUNTEGGI PIÙ ALTI

Se il vostro punteggio è tra i primi dieci, potete immettere le vostre iniziali sullo schermo dei punteggi più alti. Lo schermo di immissione nome appare sulla finestra delle informazioni dello schermo del gioco (angolo sinistro superiore per il giocatore 1 e angolo destro superiore per il giocatore 2).

POÄNGREKORDTAVLAN

Du kan skriva in dina initialer på poängrekordtavlan, om du lyckats få ett av de tio bästa poängresultaten i en omgång. Rutan, där du skriver dina initialer, visas längst upp på skärmen (längst upp till vänster för spelare 1, och längst upp till höger för spelare 2).

HIGH SCORE SCHERM

Je mag jouw initialen in het High Score scherm invoeren, als het spel eindigt en jouw score in de top tien zit. Het Naam invoer scherm zal verschijnen in het Informatie Raam van het spel scherm (linker bovenhoek voor Speler 1, rechter bovenhoek voor Speler 2).

ENNÄTYSRUUTU

Jos pistelukusi on parhaimman kymmenen joukossa, voit syöttää nimikirjaimesi ennätyslistaan. Nimensyöttöruutu ilmestyy ruudun vasemmaan ylänurkkaan pelaajaa 1, ja oikeaan ylänurkkaan pelaajaa 2 varten.

SOME EXTRA ADVICE...

- Grab items as soon as you can to collect additional points and stamina before the end of each scene
- Stay out of the sides of the screen. Enemies love to lurk there where you can't see their moves. Lure your opponents out where you can see them
- Go for the thug with the weapon first — he can do the most damage, especially when your back is turned.

UND EIN PAAR GUTE RATSCHLÄGE...

- Greifen Sie immer einen Gegenstand, wenn Sie die Gelegenheit dazu haben, denn Sie haben immer Bedarf für mehr Punkte und Ausdauer, bevor Sie das Ende jeder Spielstufe erreichen
- Halten Sie sich von den Bildschirmrändern weg. Dort lauern gern Feinde, die Sie noch nicht sehen können. Locken Sie die Feinde lieber heraus, wo Sie sehen, mit wem Sie es zu tun haben.
- Nehmen Sie sich zuerst den Schurken mit der Waffe vor — der ist immer am gefährlichsten, besonders, wenn Sie ihm den Rücken zuwenden

QUELQUES CONSEILS SUPPLÉMENTAIRES...

- Prenez des accessoires le plus tôt possible pour obtenir des points supplémentaires et avoir plus de résistance avant la fin de chaque étape
- Evitez les coins de l'écran. Les ennemis adorent s'y cacher car vous ne les voyez pas bien. Faites-les sortir de leurs cachettes
- Occupez-vous d'abord du bandit qui est armé car c'est le plus dangereux surtout quand vous lui tournez le dos

ALGUNOS CONSEJOS EXTRA...

- Recoja los artículos tan rápido como pueda para acumular puntos adicionales y resistencia antes del fin de cada escena.
- Manténgase alejado de los límites de la pantalla. Los enemigos adoran emboscarlo desde allí, donde usted no puede ver sus movimientos. Atraiga a sus oponentes donde pueda verlos
- Ataque primero con un arma, el enemigo puede dañarlo gravemente cuando usted está de espaldas

ALCUNI CONSIGLI UTILI...

- Raccogliete gli elementi il prima possibile per avere punti e energia in più prima della fine di ogni scena

- State lontano dagli angoli dello schermo. I nemici adorano appostarsi lì, dove non potete vedere le loro mosse. Fateli uscire dai loro nascondigli

- Occupatevi prima dei nemici armati — sono quelli più pericolosi, soprattutto quando gli voltate le spalle

NÅGRA ÖVRIGA RÅD...

- Greppa tag i de föremål du kommer åt, för att få extrapoäng och mer styrka under varje strid.

- Håll dig borta från kanterna. Fienderna älskar att stå på lur där du inte kan se vad de har för sig. Locka fram dina motståndare dit där du kan se dem

- Sikta först in dig på den gangster som är beväpnad, eftersom han är farligast. En beväpnad gangster är särskilt farlig när han kommer bakifrån.

NOG WAT EXTRA ADVIES...

- Pak Voorwerpen zo snel als je kunt om extra punten en uithoudingsvermogen te verzamelen voor het einde van de scene

- Blijf uit de buurt van de zijkanten van het scherm. Vijanden vinden het heerlijk om daar te schuilen, waar jij hun bewegingen niet kunt zien. Probeer jouw vijanden weg te lokken naar plaatsen waar jij ze wel kunt zien.

- Ga eerst voor de bandiet met het wapen — hij kan de meeste schade aanrichten, vooral als je met je rug naar hem toe staat

LISÄNEUVOJA...

- Sieppaa esineet niin pian kuin voit, saadaksesi lisäelinvoima ja pisteitä ennen kohtauksen loppua

- Pysy loitolla peliruudun reunoista. Vihollisetväijyvät sieilä mielellään etkä voi nähdä mitä ne tekevät. Houkuttele ne ulos piiloistaan

- Ga eerst voor de bandiet met het wapen — hij kan de meeste schade aanrichten, vooral als je met je rug naar hem toe staat

- Some Fighters are better with certain weapons than others. Experiment! If your Fighter is not good with a certain weapon ignore it, or throw it out of your opponents' reach.
- If you are carrying a weapon you want to keep using, avoid standing over any other weapons lying about — instead of attacking, you'll wind up juggling weapons.
- Watch the shadows on the ground for advance warning of an enemy dropping in on you!

- Manche Fighter sind besser im Umgang mit bestimmten Waffen als andere. Experimentieren Sie! Wenn Ihr Fighter nicht gut mit einer bestimmten Waffe umgehen kann, ignorieren Sie diese oder werfen Sie sie so weg, daß der Gegner sie nicht greifen kann.
- Wenn Sie eine Waffe tragen, die Sie weiter verwenden wollen, dann stellen Sie sich nicht über andere Waffen, die möglicherweise herumliegen — anstatt anzugreifen, jonglieren Sie sonst mit Waffen herum!
- Achten Sie auf Schatten auf dem Boden, um möglichst früh zu erkennen, wenn jemand in der Nähe ist, der Ihnen an den Kragen will!

- Certains combattants se servent mieux de certaines armes. Faites des essais! Si votre combattant ne se sert pas bien de son arme, jetez-la hors d'atteinte de votre adversaire.
- Si vous transportez une arme que vous voulez continuer à utiliser, ne vous approchez pas des armes posées sur le sol sous peine qu'elle soit remplacée.
- Observez les ombres sur le sol pour prévenir l'attaque d'un ennemi.

- Algunos luchadores manejan ciertas armas mejor que otros ¡Experimente! Si su luchador no es hábil con cierta arma, ignórela o arrójela fuera del alcance de su oponente.
- Si usted lleva un arma que quiera utilizar, evite ponerse de pie sobre cualquier otra arma que esté en el suelo, ya que en vez de atacar usted tendrá que hacer malabarismos con ellas.
- Preste atención a las sombras proyectadas en el suelo que le indicarán ¡que un enemigo está por caerle encima!

- Alcuni lottatori usano meglio delle armi invece che delle altre. Provate! Se il vostro lottatore non usa bene una certa arma, ignoratela, o gettatela lontana dalla presa di un vostro avversario.

- Se state trasportando un'arma che volete continuare ad usare, evitate di avvicinarvi ad altre armi appoggiate al terreno — invece di attaccare, vi troverete a destreggiarvi con armi

- Tenete d occhio le ombre sul terreno per prevenire attacco di un nemico!

- En del kämpar klarar av att hantera vissa vapen bättre än andra. Pröva dig fram! Plocka inte upp vapen, eller kasta dem utom räckhåll för dina fiender, om din kämpe inte kan kan hantera dem ordentligt

- Undvik att placera din kämpe ovanför andra vapen, när du vill fortsätta använda det vapen du har för tillfället. Annars kommer det att sluta med att din kämpe står och jonglerar med vapen istället för att gå till anfall.

- Titta på skuggorna, som syns på marken. De förvarnar dig om att en fiende närmar sig!

- Sommige Krijgers zijn beter met bepaalde wapens dan anderen. Experimenteer! Als jouw Krijger niet goed is met een bepaald wapen, moet je dat wapen negeren, of het buiten het bereik van jouw vijand gooien.

- Als je een wapen in je bezit hebt dat je wilt blijven gebruiken, moet je proberen om niet op andere wapens die in de buurt liggen te gaan staan. Anders zal je steeds van wapen wisselen

- Let goed op de schaduwen op de grond, want die waarschuwen van te voren dat er een vijand uit de lucht komt vallen!

- Jotkut taistelijat osaavat käyttää tiettyjä aseita paremmin kuin muut. Kokeile. Jos valitsemasi taistelija ei osaa käyttää tiettyä asetta kunnolla, älä poimi sitä, tai heitä se vain vihollisen ulottumattomiin.

- Älä seiso aseiden päällä jos haluat käyttää jo hallussasi olevaa asetta, koska muuten saatat huomata että taistelun asemasta heittelet niitä kuin jonglöörі.

- Kaiso varjoja tarkasti, koska saat niistä usein vihiä kohtesi ylhäältä päin. Hyökkäävän vihollisen ennenkuin näet hänet

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth doped in soapy water
- After use, put it in its case

Be sure to take an occasional recess during extended play

WARNING: For owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben
- Nach Gebrauch in die Hülle legen
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Benutzung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à aide d'un chiffon humidé et d'un peu de savon
- Si vous ne vous en servez plus, rangez la dans sa boîte
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection: Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

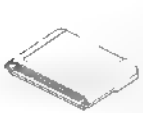
Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón
- Después de usarlo, colóquelo en su funda
- Durante un juego prolongado, tome algun tiempo de descanso

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección: Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospelsdator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis Systeem.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT helen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospelen op grootbeeld projectie-televisies.

Pelikasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä upota veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä altasta kasettia kovile iskuille!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
5. Älä vaurioita tai väännä!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpötähteen läheisyyteen!
7. Älä altasta tinnerille, bensiinille, tms.!

- Jos kasetti kastuu, anna sen kuivua täysin, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se likaantuu, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla rievulla.
- Aseta se takaisin kotelioonsa käytön jälkeen.
- Pidä aina taukoja pitkien pelien aikana.

VARCITUS: Projektiotelevisioita käytettäessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tährätä katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisilla projektiotelevisioilla.

672-0946-50
©SEGA　MUSIC©YUZO KOSHIRO